

Quake как конструктор
bots, conversions, models

Время собирать камни
история жанра adventure

Компьютерно-игровое пиратство
дискуссия по ту сторону принципов добра и зла

Третья часть Игры в журнале

Прохождения Hexen 2, Broken Sword 2, Lands of Lore 2, Betrayal in Antara

Стратегическое руководство для Total Annihilation

а также многое другое...

Dreams to Reality

МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Иван Самойлов
(aka Денис Давыдов)

Зам. главного редактора
Игорь Бойко
Редактор по action и симуляторам
Александр Ланда
(shambler1@hotmail.com)
Редактор по стратегиям
Петр Давыдов
(pdavydov@ilm.net)
Информационный редактор
Андрей Шевченко
(crazy@ilm.net)
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Отдел рекламы и распространения
Яков Гончаренко
(пейджер 913-3355 аб. 25058)
Алексей Бойко (Украина)
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Учредитель ООО "Библион"

При подготовке номера использовались игры, предоставленные компаниями **ElectroTECH Multimedia** и **Multimedia Service**.

Антивирусное обеспечение – АО "ДиалогНаука".
Чтение нечитабельной почты с E-mail – АО "Агама", программа Mail Reader.
Доступ в Интернет – компании Zenon N.S.P (www.aha.ru) и Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: navigat@aha.ru
FIDO: 2.5020/863.22
Телефоны для деловых предложений и рекламы: 190-9768, 475-4917

Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Реклама в номере:

1С 90
Агама 133
Альтервест 19
Амбер .... 3 стр. обл., 182
Битман 115
ДОКА 71, 77, 99, 135, 161, 167
КОМИНФО .... 4 стр. обл.
Мультимедиа Сервис 10
Русский Стиль .... 2 стр. обл., 17
Юнивер Компани 101
OVM Group 2
ElectroTECH Multimedia 7
ILM 131
R-Style 103, 107, 139
Zenon N.S.P 129

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
- Фирма "Логос-М" т 200-2374
- Фирма "Глобус" т. 240-7405
- Фирма "Возрождение" т 915-5764
- Фирма "Метропресс" т 270-0703
- Фирма "Метрополитеновец" т 277-8352
- ИТ-Агентство тел 208-8239
- Киоски фирмы "Центр-Пресса"
- Киоски фирмы "Пресса для всех"
- Фирма "БУКА" Каширское шоссе д 1 к 2
- Магазин "Электротех-мультимедиа" ул Маросейка д 6/8
- Магазин "Библио-Глобус" ул Мясницкая д 6
- Магазин фирмы "Аэртон", ул. Пятницкая д 59
- Магазин "Дом технической книги" ,Ленинский пр-т д 40
- Магазин "Московский Дом книги", ул Новый Арбат д 8
- Магазин фирмы "Тигрис" Ленинский пр-т д.87/1
- Магазин фирмы "ЛАНК Технолоджиз", пр-т Мира д 176
- Фирма "Московский Центр компьютерных технологий" Ленинградский пр-т д 44
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон Вычислительная техника"
- Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного Обеспечения, ул Новый Арбат, д 8 "Московский Дом книги", 2 этаж
- "Московский компьютерный центр "Computer Land" Кутузовский пр-т. д 8
- Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д 6/2 (м "Арбатская")
- Магазин "СОЮЗ" ул Дмитровское шоссе д 43 (м "Петровско-Разумовская")
- Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м "Динамо")
- Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д 86 стр 2 (м "Юго-Западная")
- Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д 44А (м. "Проспект Вернадского")

Санкт-Петербург
- Фирма "Метропресс" т (812) 316-5849
- Фирма "Диалект"

Алма-Ата
- МЧП "ПИК" ул. Гоголя 39, оф 311 т (3272) 63-3884

Архангельск
- ООО "Пресса" 163045 ул Вологодская, 39 т (8182) 43-4564

Воронеж
- ООО "Селекта" (Мультимедиа) т (0732) 77-9897

Ижевск
- Ольга Ключинских т (3412) 30-6174

Иркутск
- ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул Октябрьской революции д 116 т. (3952) 28-1952

Казань
- ПО "Прогресс" ул. Пушкина, 38 т. (8432) 38-4815

Кемерово
- ТОО "Надежда" т (3842) 51-37-11

Краснодар
- Александр Долженко т (8612) 52-8669
- ООО "СОФТ" ул Старокубанская, 118, офис 212 т /факс (8612) 31-7147

Красноярск
- ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324

Мурманск
- ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504

Нижний Тагил
- Компьютерный салон т (3435) 22-0260

Новосибирск
- Фирма "СТАРКОМ" т (3832) 77-0193

Хабаровск
- ООО "Дальпромторг" т (4212) 39-2555

Челябинск
- ООО ПКФ "КЛИО" пр Ленина, 64 т (3512) 65-2029
- ООО "Азбука", пр-т Ленина, д 45 (3512) 66-6221

Украина, Киев
- Алексей Бойко
Трейдинговая компания "Тандем" т (044) 213-0202, пейджер: (044) 224-5017, 229-6054 абонент 6768, e-mail alex@simple.pp.kiev.ua

Украина, Крым
- Виктор Малов г Евпатория т. (065-69) 5-20-85
E-mail malov@naif.berc.rssi.ru

Белоруссия, Минск
- ЗАО "Бел КП-Пресс" 220053 ул Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

От редакции

Характерной чертой любого игрового журнала является его тотальная детерминированность рынком. Подобно критически настроенному хамелеону, он меняет свой окрас в зависимости от тех событий, которые происходят в игровой индустрии. Пролился на прилавки магазинов стратегический ливень — и на страницах журнала запестрели бесчисленные слизняки танков, окруженные снующими вокруг них муравьями пехоты, а авторы статей замучились из раза в раз повторять набившее оскомину слово "клон". В списках последних релизов замелькали автосимуляторы — и со страниц журнала запахло бензином и придирками к "нереалистичности"; настал сезон для хоккеев и футболов — и на страницах журнала развернулась перестрелка виртуальными шайбами и мячами. Информация о грядущих великих шедеврах по-прежнему находится на плачевном минимуме предсказаний грядущей всеобщей шедевричности по причине внедрения новых железячных технологий в наши компьютеры — в то время как уже воплощенная реальность отчаянно борется за теплые местечки на наших винчестерах, безжалостно вытесняя на полки недавние суперхиты. А что журнал?

А журнал сосредоточенно хамелеонит, едва успевая реагировать на быстро меняющийся рынок и устало огрызаясь на особо невзлюбившиеся творения. Сообщения об очередных релизах звучат как сводки с фронта. Пять минут назад узнал, что Tomb Raider 2 вышел. Первая мысль: и он туда же...

А тем временем как на дрожжах растет раздел Guides&Solutions, потихоньку обсолюшивая и обруководствуя все самые хитовые игры. Таковых много — и Guides&Solutions начинает хищно коситься на другие разделы, прикидывая, у кого есть лишнее пространство, которое можно под себя подмять. Немного приутих — объем журнала увеличили до 208 страниц. На следующем номере снова взовьется, глядишь — снова придется увеличивать. А поверх всей этой клубящейся междоусобицы витает виртуальный образ Геймера, который бьет себя пяткой в грудь, пытаясь убедить всех, что следующую Игру он придумает в три раза короче, чем все три предыдущие вместе взятые. Подсчитали, сколько это получается?.. Вот так и живем. Да, еще забыл упомянуть всеохватный "Quake как конструктор", а также авторский "Adventure: Время собирать камни", после которого, чует мое сердце, на нас столько всяких разных камней посыпется, что мы их до юбилейного десятого номера не соберем.

Каковы ближайшие планы? Перво-наперво — насколько сможем объективно осветить проблему компьютерно-игрового пиратства — проблему, на которую уже попросту надоело закрывать глаза. Мы начали разговор на тему пиратства в этом номере и завершим в следующем. Потом — сделать сайт. Он уже зарегистрирован как www.gamenavigator.ru, но работать начнет не раньше середины декабря. Есть еще мысль продолжить комикс, и опять же по "Всеславу Чародею" (ну что поделать, увлекла нас эта тема!). Да, кстати, предвидя народное недоумение по поводу того, что в комиксе Драгомира снова убивают, сообщаю: он — бессмертный и возрождается вскоре после гибели, так что убивать его хоть до посинения рукоятки меча можно.

Что еще? Да как обычно — азартно ругаемся по поводу нововведений и в порывах временами прорезающегося вдохновения придумываем новые аналитические/обзорные статьи. Заодно подумываем о том, что лучше: дальше увеличивать объем при сохранении цены журнала на лотках или же добавить к нему компакт, этим его цену на лотках слегка приподняв. Пока склоняемся к выводу, что лучше увеличить объем, так как при нынешнем развитии пиратства демо-версии особого интереса не представляют, и уж лучше сделать несколько неординарных и увлекательных статей или прохождений/руководств. Возможно, это и так, а возможно, что и иначе; разумеется, приветствуются все мнения как по этому, так и по всем другим вопросам. Журнал всегда создавался, в первую очередь, с учетом вашей критики и на основе ваших пожеланий.

Искренне хочется надеяться, что вам понравится этот номер "Навигатора".

Иван Самойлов,
при участии Геймера

DVM

ЛИДЕРСТВО
ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ

Мониторы RoverScan

105sf	15" Trinitron 0.25 70kHz MPR-II
107sx	17" Trinitron 0.25 70kHz TCO'92
107se	17" Trinitron 0.26 85kHz TCO'95
200se	20" Trinitron 0.26 96kHz TCO'95

Новейший стандарт NetPC в миниатюрном исполнении (310x250x75)!!!

Компьютеры DVM-machine

Essentia
P-166MMX-233MMX/512
16-32 SDRAM/2100-4100
Video 2Mb SDRAM/CD 16x
3D Sound/Ethernet

Sprinter P-133/8 EDO/1080/Video 2Mb
SB 16/TV out (PAL/NTSC, S-VHS)

3 ГОДА ГАРАНТИИ

Лучшая в России сеть авторизованных сервис-центров

Компьютерный центр DVM на Преображенской:
ул. Краснобогатырская, 44 (ст. м. "Преображенская площадь").
Тел.: 269-2211, 964-0700, факс: 269-2800.
Компьютерный центр DVM на Соколе: Ленинградское ш., 3
(ст.м."Сокол"). Тел.: 742-3836, 742-3840.
Компьютерный салон DVM на Садовом: Садовая-Кудринская, 7
(ст. м. "Баррикадная"). Тел.: 254-5354.
Компьютерный салон DVM в ГУМе: 1 этаж, линия 3. Тел.: 929-3438
Оптовые поставки: 974-7859/60/61, 913-5185.



СОДЕРЖАНИЕ

News

Мировые новости 4
Новости по России 6
Internet Top 100 9

Preview

Seven Kingdoms 11
Петька и Василий Иваныч спасают галактику 14
Shipwreckers! 18
Alien Earth 19
Twisted Metal 2 20
Adrenix 21
Jet Moto 21
Wizadry VIII 22
X-COM: Interceptor 26
CyberStorm 2: Corp Wars 27
Plane Crazy 28
Duke's Vacation: Life's a Beach! 28
Dethkarz 29
Half-Life 30
Крайты 34
M1 Tank Platoon II 36
Fighter Duel 2.0 37
Starship Titanic 37
Outcast 38

Review

Gettysburg! 40
SODA Off-Road Racing 44
Dark Earth 46
Age of Empires 52
KKnD Xtreme 55
Dreams to Reality 56
Armored Fist 2 M1A2 60
Andretti Racing 63
Broken Sword II: The Smoking Mirror 64
Myth: The Fallen Lords 66
Take No Prisoners 70
Fallout: A Post-Nuclear Adventure 73
Капитан Пронин 78











79 Men in Black
82 Panzer General 2
85 Chasm: The Rift
91 StarFleet Academy
92 Incubation: Time is Running Out
97 Close Combat 2: A Bridge Too Far
100 Turok: Dinosaur Hunter
102 Need for Speed 2 SE
104 NHL '98 vs. NHL Powerplay '98

Max.View

108 Adventure: Время собирать камни
116 Quake как конструктор
128 MUD
134 Звуковые карты для музыкантов

ForgottenWare

140 Another World
141 Metal Mutant
141 KGB
142 Spelljammer: Pirates of Realmspace

Guides&Solutions

144 Total Annihilation
148 Hexen 2
158 Lands of Lore 2 (первая часть)
164 Broken Sword II: The Smoking Mirror
168 Betrayal in Antara

Cheats, Hints, Secrets, Cracks

171 Cheats
173 Dark Earth (hints)
173 Uprising: Join of Die (hints)
174 X-COM: Apocalypse (hints)

Gamer's Zone

176 Универсальная иллюзия
178 Дискуссия: компьютерно-игровое пиратство
182 Комикс "Всеслав Чародей" II
189 Игра 3: Глаз Шторма
206 Почта

Алфавитный список игр номера:

Капитан Пронин 78
Крайты 34
Петька и Василий Иваныч спасают галактику 14
Adrenix 21
Age of Empires 52
Alien Earth 19
Andretti Racing 63
Another World 140
Armored Fist 2 M1A2 60
Betrayal in Antara 168
Broken Sword II 64, 164
Chasm: The Rift 85
Close Combat 2 97
CyberStorm 2: Corp Wars 27
Dark Earth 46, 173
Dethkarz 29
Dreams to Reality 56
Duke's Vacation: Life's a Beach! 28
Fallout 73
Fighter Duel 2.0 37
Gettysburg! 40
Half-Life 30
Hexen 2 148
Incubation: Time is Running Out 92
Jet Moto 21
KGB 141
KKnD Xtreme 55
Lands of Lore 2 158
M1 Tank Platoon II 36
Men in Black 79
Metal Mutant 141
Myth: The Fallen Lords 66
Need for Speed 2 SE 102
NHL '98 104
NHL Powerplay '98 104
Outcast 38
Panzer General 2 82
Plane Crazy 28
Seven Kingdoms 11
Shipwreckers! 18
SODA Off-Road Racing 44
Spelljammer: Pirates of Realmspace 142
StarFleet Academy 91
Starship Titanic 37
Take No Prisoners 70
Total Annihilation 144
Turok: Dinosaur Hunter 100
Twisted Metal 2 20
Universal Illusion 176
Uprising: Join of Die 173
Wizadry VIII 22
X-COM: Apocalypse 174
X-COM: Interceptor 26

Грядет King's Bounty 4

Компания 3DO, владелец New World Computing, объявила о создании Heroes of Might&Magic 3. Пока о третьей части известно только то, что выйти она должна к Рождеству 1998 года. А покамест мы можем предаться ожиданию, в сотый и тысячный раз проходя HM&M2 и Price of Loyalty, — благо эти игры того стоят. Или, за ради ностальгии, разыскать старый-престарый King's Bounty (1990, New World Computing), положенный в основу сериала.

Demon и KAGE

Компания Terminal Reality, явившаяся разработчиком Terminal Velocity, анонсировала два своих новых трехмерных движка — Demon и KAGE.

Первый из них находится в разработке уже три года. Основной целью компании было создать 3D движок на самом современном уровне, со всеми такими ныне стандартными элементами, как реальные тени, свет, поверхности любых форм и, самое главное, высоким показателем FPS (кадров в секунду). Предполагается, что Demon сможет нормально жить и без применения 3D ускорителей, хотя последние, конечно же, поддерживаются и рекомендуются.

Первой игрой на движке Demon станет Nocturle, детектив в стиле "черного кино" 20-х годов. Чтобы представить себе, что представляет собою Nocturle, достаточно вспомнить появившийся полгода назад Noir. Отличительными чертами Nocturne станут тщательно воссоздаваемая давящая депрессивная атмосфера, темная палитра в графике и — 15fps на машине без 3D ускорителя. Выход игры запланирован на самый конец 1998 года.

Что же касаемо KAGE, то он мало чем отличается от Demon, разве что ускоренным быстродействием на машинах без 3D ускорителя. Во всяком случае, ни о каких других отличиях пока что неизвестно.

А как же Pandemonium 2 ..?

Команда, которая вела разработку второй части Pandemonium, покинула Crystal Dynamics с целью организации собственной компании по разработке игр. Как они смогут распорядиться внезапно обретенной самостоятельностью и смогут ли создать что-нибудь стоящее — то будет известно еще не скоро. А выход второго Pandemonium, который обещал стать полностью трехмерным, скорее всего, будет отложен, и отложен на неопределенный период времени. Но что любопытно — во второй декаде ноября на Интернет появилась открытая для скачивания демо-версия Pandemonium 2. Инерционный залп холостым..?

EA vs. GT: неуемные аппетиты

Не так давно (а именно — в середине лета) компания Electronic Arts поглотила такого всем известного разработчика, как Maxis. И, судя по всему, вовсе даже не собирается этим ограничиваться.

Компания Activision является одним из самых старых и известных издателей на рынке компьютерных игр. В последние годы Activision находилась на стадии постоянного возрастания своих финансовых капиталов и активно наращивала число занимающихся разработкой подразделений. Но, должно быть, что-то где-то пошло не так, как бы того хотелось большим боссам, стоящим во главе компании... Данная новость пока что находится на уровне слухов, однако на уровне тех слухов, которые звучат на любых информационных сайтах Интернет и лезут через страницы игровой периодической печати. Совершенно верно — считается очень вероятным, что EA поглотит Activision. Кстати, еще один слух из той же оперы — не исключено, что разговоры о слиянии ведутся также и с Virgin Interactive Entertainment. Впрочем, последнее кажется менее правдоподобным, так как Virgin является собственностью достаточно значительной корпорации, финансовое положение которой вряд ли можно назвать шатким.

Как бы то ни было и что бы там в итоге не случилось, но похоже, что мы становимся свидетелями широкомасштабной войны между двумя мегагигантами игровой индустрии — Electronic Arts и GT Interactive (осенью сего года GT приняла под свое теплое крылышко MicroProse). Оба монстра самым агрессивным образом подминают под себя крупнейшие разрабатывающие и издающие компании, и конца-края их баталии пока что не видно.

Покойся с миром, DigiFX...

Третьего ноября 1997 года компания DigiFX обанкротилась и прекратила свою деятельность. Для справки: одним из ее наиболее значимых проектов явился Harvester, horror-квест с элементами аркады, главным отличием которого был уникальный и неожиданный сюжет.

Причиной банкротства компании послужили постоянное отсутствие финансирования и хроническое затягивание сроков выхода игровых проектов. Одной из таких игр был клон C&C — Mission to Nexus Prime, о которой мы рассказывали в третьем номере "Навигатора". Как ни прискорбно об этом сообщать, но review по этой игре вы теперь уже никогда не прочтете :)). Mission to Nexus Prime, наравне с другими игровыми проектами компании — Kaiju, Undead и Mythos, должна была издавать американская компания Merit Studios, которая также благополучно обанкротилась несколько месяцев назад.

Печально. Более мелкие компании все чаще приходят к разорению. А гиганты укрепляются по всем позициям и оттягивают на себя все более весомый процент рынка. Действительно, как бы это не привело к монополизации, со всеми вытекающими из нее негативными последствиями...

Русские и Австралия

MegaMedia Corporation, издатель Chasm: The Rift, а также ряда других разработок, отстроила новый рабочий офис в Австралии и перевезла туда сотрудников фирмы Meridian 93, которые теперь продолжают создавать свои игры Ancient Conquest и Submarine Titans на австралийской земле. Данная новость была бы совершенно неинтересной, если бы не сами Meridian 93. Это российская фирма, которая уже давно работает на западный рынок. Что ж — пожелаем нашим ребятам успехов в деле покорения западной игровой индустрии на горячей австралийской земле!..

Nascar is Racing again

Papyrus Design Group, которой владеет Sierra, анонсировала очередное продолжение знаменитых кольцевых гонок Nascar Racing. Третья часть запланирована к выходу на Рождество 1998 года. NR3 будет характеризоваться 3D движком третьего поколения, поддержкой игры через Интернет, улучшенным AI соперников, возможностью конструирования и изменения своей машины. Как и следовало ожидать, в игре будут воплощены игроки и команды сезона 1998 года, а также трассы, на которых пройдут соревнования сезона. В целом, на словах все выглядит весьма и весьма привлекательно.

Voodoo 2: и снова революция?

Известнейшая компания 3Dfx Interactive анонсировала новый чипсет для трехмерных ускорителей — Voodoo 2. Как и первый чипсет, эта новая архитектура призвана совершить переворот на рынке трехмерных акселераторов.

Если верить пресс-релизу компании, то Voodoo 2 будет наделена следующими выдающимися качествами: одновременная обработка трех миллионов треугольников в секунду; поддержка двухслойных текстур; обработка 90.000.000 текстурированных пикселей с каналом прозрачности; 192х-битная структура памяти; пропускная способность 2.2 гигабайта в секунду; 50 миллиардов операций в секунду. Можете прокашляться, протереть глаза и прочесть сначала.

Приведенные цифры кажутся абсолютно нереальными. Но и тем не менее -ведь GLQuake на неоптимизированных драйверах выдает fps=110 (!). Естественно, человеческий глаз не способен реагировать на такую высокую частоту обновления экрана — но ведь грядет новое поколение трехмерных игр, которые будут настолько сильны в графической части, что V2 будет в самый раз удовлетворять их требованиям.

Характерной чертой нового чипсета станет то, что при желании вы можете установить два Voodoo 2 на машину — в таком случае каждая из карт будет обрабатывать каждую вторую строку выдаваемого изображения, и производительность возрастет приблизительно в два раза.

Компания 3Dfx уже заключила ряд партнерских соглашений с другими компаниями об установке чипсета в производимые ими платы. В их числе и старый-добрый партнер — Diamond Multimedia. Что ж, кажется, 3Dfx подготовила конкурентам серьезный "сюрприз". Посмотрим, как отреагируют такие гиганты, как Permedia Labs, NEC и другие. Но как бы ни случилось, а в выигрыше окажемся мы, игроманы. Кстати, на выставке Comdex Fall была показана бета-версия игры Half-Life. И демонстрировалась она на карте с чипсетом Voodoo 2.

Распараллеливание Parallax

Parallax Software, создатель дилогии Descent, распалась на две студия, которые занялись разработкой двух разных линий Descent. Одна из них, Outrage, продолжит идейную линию дилогии, выпуская в конце 1998 года Descent 3, где вы в роли того же Material Defender продолжаете борьбу с роботизированными монстрами. Проект основан на новом оригинальном движке, хотя строго соблюдает все традиции сериала Descent.

Вторая студия, Volition, работает над новой концепцией игры, со-

гласно которой события разворачиваются не в добывающих шахтах, а в открытом космосе. Descent: FreeSpace — The Great War будет полноценным космическим симулятором, со своим сюжетом и обилием видеороликов. Ближайший аналог — сериал Wing Commander от Origin. Вы ведете боевые действия против некой воинственной фракции. Разработчики обещают разнообразие космических кораблей, станций и тому подобного. Важной особенностью станет также поддержка multiplayer с количеством участников до шестнадцати человек.

Побочные эффекты дюкомании

Duke Nukem: Kill-A-Ton — так будет называться подарочный набор от GT Interactive, который скоро смогут приобрести все поклонники темноочкастого блондина. В Kill-A-Ton войдут: Duke Nukem 1, Duke Nukem 2, Duke Nukem 3D (с редактором уровней), Duke Nukem 3D: Plutonium Pak, Duke It Out In DC, Duke Extreme, Duke! Zone II.

Плюс ко всему, в коробке вы найдете интерактивное стратегическое (?) руководство по прохождению DN3D и набор тем для Microsoft Plus.

Нежданный спаситель

Компания 7th Level заключила партнерское соглашение с Take2 Interactive, передав ей права на издание всех игр из сатирико-приключенческой серии Monty Python. Первой игрой, которая попала под это соглашение, стала Monty Python's The Meaning of Life, которая поступит в продажу к Рождеству. Take2 также начнет финансирование игрового подразделения 7th Level, которое находится сейчас в плачевном состоянии. Недавно компания 7th Level объявила об увольнении 45 работников и уже подумывала о прекращении своей деятельности на игровом рынке (лишний пример тому — продажа в Ion Storm всех прав на real-time стратегию Dominion). Так что Take2 явилась для 7th Level почти что Мессией.

Eidos и Bullfrog: переток мозгов

Eidos Interactive заключила договор с недавно образовавшейся студией разработчиков Mucky Foot. MF была образована тремя бывшими участниками Bullfrog Productions. Пока в ней состоит всего три человека — Fin McGechie, художник, работавший над Magic Carpet; Mike Diskett, бывший лидер проекта и ведущий программист Syndicate Wars; Guy Simmons, лидер неудавшегося проекта Creation. Первой игрой, которую разработает Mucky Foot и издаст Eidos, станет Dark City.

Инкубирование продолжается

Компания Blue Byte, несущая ответственность за появление Incubation в этом мире, собирается выложить на свой сайт шесть новых уровней, которые можно будет скачать за бесплатно. В момент написания данной заметки два уровня уже были на сайте, размер каждого из них составил 61 Kb.

Если вы желаете быть еще малость проинкубированным, то отправляйтесь по адресу
www.bluebyte.com/uk/products/s2mac/s2mac_fr.htm.

Есть также информация о том, что в первой половине следующего года Blue Byte собирается выпустить mission pack для Incubation.

Полет Сида к Альфа Центавра

Перейдя в Firaxis, Сид Мейер заявил о себе real-time wargame'ом Gettysburg!, о котором вы можете прочесть статью в текущем номере. Следующим проектом великого маэстро стратегического жанра станет походовая космическая Alpha Centauri. Известно, что события игры захватят начальный этап колонизации человечеством космоса. Огромные масштабы, по размерам сходные с Gettysburg!, менеджмент ресурсов, исследование новых территорий и заложенная в основание происходящего глубокая философская концепция — так вкратце можно охарактеризовать Alpha Centauri на сегодняшний день.

Его не ждали. Но он пришел

Westwood Studios выпустила mission pack для Red Alert Counterstrike, называющийся The Aftermath. Семь юнитов, впервые появившихся в Counterstrike, стали доступны в режиме multiplayer. Для одиночной игры сделано 18 карт, для многопользовательской — 100 карт. Еще есть 8 новых музыкальных тем. Короче, суперхитовая вещь, всем надо срочно ее приобрести, The Aftermath совершает полный и окончательный переворот в жанре real-time стратегий, играбельность у него гениальная, это новое слово, это свежее дыхание в нашем затхлом мире, и так далее — список восхвалений можете продолжить по желанию, а мы на данную тему исчерпались. Интересно, как скоро Westwood перестанет копировать сама себя и займется чем-нибудь более стоящим?..

Нереальный Unreal отложен

GT Interactive (разработчик — Epic MegaGames) в который уже раз отложила выпуск Unreal на первый квартал 1998 года. Приводятся следующие оправдания: мы еще не успели, уровень AI недостаточно хорош, уровни нарисованы, но монстры еще не установлены на свои места, и так далее. Сколько раз мы уже все это слышали? Вот-вот. О'кей, мы не гордые и вполне можем подождать еще пару-другую месяцев. Но к середине 1998 года (раньше Unreal наверняка не появится — будет очередная задержка) выйдут Quake 2, Half-Life и другие. Как следствие, шансы Unreal на массовый успех кажутся все более нереальными и нереальными.

Ухудшение от улучшения

Появление Daytona USA Deluxe от SegaSoft относится к разряду тех событий, которые могли бы и не происходить. Внедрено 8 измышленных разработчиками автомобилей, 6 новых трасс. Daytona USA была чисто аркадной ориентации; в Deluxe же совершенно не к месту привнесены элементы серьезного симулятора. Перед каждым заездом вы можете настроить подвеску и отзывчивость руля. Можно также выбрать автоматическую/ручную коробку передач. Графика — вообще неким непонятным образом ухудшилась, зато реализована поддержка 3Dfx. Звуковые эффекты представлены разноголосым ором двух мужиков из колонок. Общий итог — плохая динамика поведения автомобилей на трассе плюс плохое управление с неконтролируемыми заносами и дурным торможением. AI у противника и вовсе находится ниже нулевой отметки.

Говоря о Daytona USA Deluxe, мы говорим о достаточно неординарном случае, когда "улучшенная" версия оказалась "ухудшенной". Однако не думается, что такого рода "оригинальность" способна принести кому-либо популярность.

Quake 2 test

Одним из важнейших событий октября-ноября стало появление Quake 2 Compatibility test. Данная версия являлась тестовой и была направлена исключительно на определение совместимости компьютеров различной конфигурации с предстоящей финальной версией игры. То есть все желающие могли погонять ее на своих машинах и затем, при желании, "доложить" id Software о нестыковке программы с тем или иным "железом" или других возникших проблемах.



Тест реализован в виде игрового эпизода. Содержит три доступных для прохождения уровня, частичный набор вооружения и моделей-монстров Quake 2. Монстры и оружие были введены, видимо, для привлечения публики к тестированию.

Quake 2 test продемонстрировал некоторые в достаточной мере выдающиеся возможности движка: разноцветный свет, коррекцию и выравнивание текстур, альфа-блендинг и кое-что еще. Можно также посмотреть на великолепные модели монстров и их анимацию, оценить архитектуру уровней.

Однако пока что нельзя делать каких бы то ни было выводов относительно играбельности, баланса оружия, реализации нелинейности



уровней, AI и звукового оформления — тестовая версия ничего этого не содержит (AI, например, отсутствует как класс). А если и содержит, то в релизе все это будет изменено — уже сейчас известно, что shotgun и super shotgun будут выглядеть иначе. Еще более некорректным было бы сравнивать пока что не вышедший Quake 2 с какими бы то ни было играми, проводить параллели.

Зачем мы это так старательно подчеркиваем? Ответ прост: не исключено, что данный тест найдет широкий отклик на страницах других изданий. Мы же намеренно воздерживаемся от комментариев или предположений по поводу увиденного, считая их попросту неуместными. Quake 2 test — не демо-версия, он не предназначен для оценивания чего-либо, кроме аппаратной совместимости и требований к компьютеру.

А вот что действительно можно вынести из теста, так это реальные системные требования Quake 2. Естественно, они намного выше рекомендуемых. Вам понадобится процессор Intel с тактовой частотой не ниже 166 MHz, 32 Mb RAM и 3D ускоритель. Ниже этой планки играть, конечно, возможно, но очень не рекомендуется.

******Приводимые скрины были сняты нами на 3Dfx и демонстрируют сочетание источников цветного света в Quake 2 test.*

Релизы

17.11	Blade Runner	Virgin	Action/Adventure
14.11	Longbow 2	Electronic Arts	Helicopter Sim
14.11	Virus: The Game	SirTech	3D action
12.11	Excalibur 2555AD	SirTech	RPG
12.11	Sabre Ace: Conflict Korea	Virgin	Flight Sim
11.11	Armed and Delirious	SirTech	Quest
11.11	CART: Precision Racing	Microsoft	Race Sim
11.11	Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
11.11	netWAR	Headland	On-line strategy
11.11	Sub Culture	UbiSoft	Action/Adventure
10.11	Need for Speed 2 SE	Electronic Arts	Race Sim
10.11	Steel Panthers III	SSI	Wargame
08.11	Man of War	Virgin	Naval Sim
07.11	Great Battles of Hannibal	Interactive Magic	Wargame
07.11	Myth: The Fallen Lords	Bungie	Real-time strategy
07.11	NetStorm	Activision	RTS/Puzzle
06.11	Tone Rebellion	Logic Factory	Strategy
31.10	East Front	TalonSoft	Wargame
31.10	Riven: The Sequel to Myst	Broderbund	Quest
30.10	Oddworld: Abe's Oddysee	GT Interactive	Arcade/Quest
29.10	Nuclear Strike	Electronic Arts	3D arcade
29.10	Zork: Grand Inquisitor	Adeline/Activision	Quest
28.10	Pax Imperia 2	THQ	Space Strategy
21.10	Close Combat 2	Microsoft	Real-time wargame
21.10	Incubation	Blue Byte	Strategy
21.10	SODA: Off Road	Sierra	Race Sim
15.10	Sid Meier's Gettysburg!	Firaxis	Real-time wargame
14.10	Age of Empires	Microsoft	Real-time strategy
14.10	Panzer General II	SSI	Wargame
14.10	Uprising	3DO	Action/Strategy

Комментарий: В первой графе указаны сроки релизов. Если где-либо было объявлено о том, что игра вышла до того, то подобная информация является ошибочной, разве что разница составляет максимум 1-2 недели (в Европе и Америке сроки релизов иногда не совпадают). Вторая графа — названия игр. В третьей указывается компания, которая руководила созданием игры (либо разработчик, либо непосредственный издатель, но не распространитель). В последней графе — жанр (указываем на английском исключительно ради краткости слов).

ДОКА

Компания "ДОКА" объявила о издании в середине ноября "Сказок на бересте" — предназначенного для детей квеста, у истоков создания которого стояла известная российская фирма-разработчик "Луна". Играющим предстоит найти решение всевозможных головоломок во время путешествия по царствам-королевствам, пришедшим из русских народных сказок. Системные требования игры — от DX2-66 и выше. Ожидаемая цена не превысит 20$ США.

Изменилось название стратегии, которую мы вам представили ранее как "Наследие Ярослава" (№5, август). В новой версии игра будет носить название "Третий Рим: Борьба за престол" (разработчик — студия "Перун"). Выход намечен на конец осени сего года. Не исключено, что "Третий Рим" положит начало серии стратегических игр по мотивам истории средневековой Руси.

В середине ноября ожидается релиз "На сопках Манчжурии" — адаптированной для России версии платформенной аркады с примесью приключенческих элементов.

Список наград, полученных real-time wargame "Противостояние", пополнился Первым призом Детского фестиваля визуальных искусств, который прошел в начале октября во Всероссийском детском центре "Орленок" (председатель — кинорежиссер Владимир Грамматиков).

10 ноября заключено соглашение с компанией "Азия" о сотрудничестве в области издательский деятельности. В соответствии с данным соглашением "ДОКА" будет осуществлять оптовые продажи игры "СУ-27 ФЛАНКЕР", а также, что нам с вами более важно, регистрировать юзеров и осуществлять техническую поддержку по горячей линии и посредством E-mail.

Buka

29 ноября одновременно с европейской должна состояться российская премьера real-time стратегии Seven Kingdoms (издатель — Interactive Magic, частичная локализация — "Бука"). Вместо рассказа о том, что представляет собою Seven Kingdoms, отсылаем вас к соответствующей статье в номере.

TS Group Inc.

В настоящее время российская компания TS Group Inc. ведет разработку 3D движка, который представители компании характеризуют как "движок следующего поколения". Рабочее его название — Eternity.

Движок представляет собой набор следующих элементов: модуль обеспечения сетевой поддержки игр через Интернет; основанный на fuzzy logic модуль AI; отдельные модули для рендеринга замкнутых помещений и открытых ландшафтов (бета-версия данного блока Eternity уже позволяет смоделировать ландшафт размером более 25 миллионов квадратных километров); набор редакторов (отдельные версии для



■ Screen-shot из демонстрационного ролика Eternity. Его не следует ассоциировать с какой-либо из перечисленных игр, однако по нему можно судить о качестве рендеринга и эффектов, доступных в Eternity. Предполагается, что такое же качество будет в Eternal Battle и LS: Evolution. Screen-shot сделан на Pentium 133 с картой Diamond Monster3D (3Dfx).


Лучший в России выбор CD-ROM - около 2000 наименований
Четырехлетний опыт успешной работы
Дилерская сеть, охватывающая более 40 городов
Быстрая, надежная и недорогая курьерская доставка по России
Собственные издательские и локализационные проекты
Оригинальные русскоязычные описания в комплекте с играми
Розничный магазин в самом центре Москвы
Комплектация медиатек для учебных учреждений
CD-ROM
ОПТОВЫЕ ПРОДАЖИ
тел.: (095) 928-30-31
факс: (095) 928-75-18
e-mail: root@eltech.izvestia.ru
МАГАЗИН
тел.: (095) 921-77-77
ELECTROTECH multimedia
ВЕДУЩИЙ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР ЛИЦЕНЗИОННЫХ ПРОГРАММ НА CD-ROM
ИГРЫ • ЭНЦИКЛОПЕДИИ • ОБРАЗОВАНИЕ • ДИСКИ РОССИЙСКИХ ИЗДАТЕЛЕЙ • ВИДЕО CD

Windows NT 5.0 и SGI IRIX) для создания полноценных игровых миров.

Особенности 3D библиотеки Eternity: импорт данных из наиболее популярных 3D пакетов (3D Studio, 3DS MAX, Softlmage, Alias PowerAnimator); real-time обработка уровней детализации; True Color рендеринг (рендеринг в 256 цветов поддерживаться не будет вообще, видимо, как устаревший, что вполне оправданно); поддержка интерфейсов Direct3D и OpenGL; поддержка Microsoft Talisman; поддержка технологий Pentium II и AGP.

Разумеется, Eternity ни в коей мере не предназначен для рядовых игроков. Всем заинтересованным разработчикам он будет представлен во время выставки Comdex Fall.

Достижения новой технологии будут использованы при разработке игровых проектов Eternal Battle (ориентированная на Интернет игра в жанре action, совместный проект с Gamos Ltd.) и Lethal Speed: Evolution (Дорожные Войны 2).

R-Style

15 октября компания "R-Style" объявила о создании фирмы "New Media Generation Inc." в Сан-Франциско, США. Возглавит заокеанское представительство Грег Боровски, который до этого назначения успел поработать с такими "китами" компьютерной индустрии, как Apple, IBM и Compaq. Да и проживает он, собственно, там же, в Сан-Франциско.

Задачей "New Media Generation Inc." является не только организация контактов NMG и "Кирилл и Мефодий" с зарубежными издателями, но и способствование как выходу на американский рынок российских игровых и мультимедийных разработок, так и, возможно, продвижение продукции зарубежных компаний в Россию.

Коминфо

В конце октября состоялась презентация нового альбома группы Алиса "Дурень", во время которой компания "Коминфо" объявила о выпуске в начале декабря второй рок-энциклопедии "Алиса. Быль да Сказки" (в серии "Интерактивный Мир"). Сей объемистый труд на двух компактах содержит, помимо всего прочего, свыше 100 песен из 12 альбомов "Алисы", видеоклипы, концертные съемки и фрагмент фильма "Взломщик", главную роль в котором сыграл Константин Кинчев.

Кстати, последний присутствовал на презентации собственной персоной. Из вопросов/ответов вскоре выяснилось, что у музыканта имеется Pentium 133, с которым он не прочь переброситься время от времени в картишки. Последнее игровое увлечение маэстро — Diablo.

Вслед за "Алисой. Быль да Сказки" компания "Коминфо" собирается все в том же декабре выпустить еще два потенциальных мультимедийных хита — дисками "Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино" (разработка студии "Интеракт" по заказу компании "Мороз рекордс") и "Владимир Высоцкий. 60-е годы" ("Коминфо" и "Артинфо" совместно с фирмой "Solyd Records").

Компьютер плюс бесплатный доступ в Интернет

27 октября состоялась совместная пресс-конференция компаний "Р. и К." и "Телепорт-ТП", в ходе которой стало известно о новом совместном проекте этих фирм. В ее ходе было объявлено о том, что с ноября сего года компьютеры "Р. и К." будут "комплектоваться" бесплатными 10-ю часами в Интернет через сервис компании "Телепорт-ТП" ("Портал"). На компьютерах будет уже установлено все необходимое для выхода в Сеть программное обеспечение, частично разработанное специалистами "Телепорт-ТП". Если пользователь пожелает продлить знакомство с Интернет по истечении 10-часового интервала, то его регистрация как постоянного клиента также будет проведена бесплатно. Единственное ограничение — воспользоваться новой услугой смогут пока только жители Москвы.

Пришествие розовой кошки

В октябре компания "Новый диск" и корпорация Logrus International подписали эксклюзивное двухгодичное соглашение с компанией Wanderlust Interactive о дистрибуции в России The Pink Panther: Passport to Peril и The Pink Panther in Hokus Pokus Pink. Соглашение предусматривает перевод на русский язык и полную локализацию данных игр корпорацией Logrus с последующим их изданием и распространением средствами "Нового диска".

Адреса компаний в Интернет

ДОКА .... http://www.doka.ru.
Кирилл и Мефодий .... http://www.km.ru
КОМИНФО .... http://www.cominf.ru
Р. и К. .... http://www.airton.com
Телепорт-ТП .... http://www.teleport-tp.ru
Logrus International .... http://logrus.ru
New Media Generation .... http://www.nmg.ru/
R-Style .... http://www.r-style.ru
TS Group Inc. .... http://www.tsgroup-inc.com
Wanderlust Interactive .... http://www.wanderlust.com
рок-группа "Алиса" .... http://www.alisa.ru

Поиск работы

Эрнест Бруггер

Озвучивание компьютерных игр и мультимедиа приложений на современном оборудовании (качество CD и выше). Есть наработанный материал. Стиль музыки различный: от классики до "industrial". Образование — Гнесинка. Возраст — 28 лет. Телефон: 334-2594 или e-mail: er@dataforce.net.

Multimedia Service

Анализ и финансирование игровых и мультимедиа проектов на любой стадии разработки. Тел: 275-67-01 (Максим Наумкин, E-mail: mmserv@postman.ru).

Приглашаем к совместному сотрудничеству в составе рабочих групп следующих специалистов:

— **художника-дизайнера**, свободно владеющего пакетами программ компьютерной графики и трехмерной анимации;

— **концептуального художника**, свободно владеющего пакетами программ компьютерной 2D-графики;

— **программистов** (C/C++, Intel x86 32 bit assembler, DirectX, Macromedia Director, etc.).

Тел: 275-24-31 (Николай Румянцев, E-mail: mserv@aha.ru).

Анкета, которую вы можете заполнить, находится на сервере фирмы www.postman.ru/~mmserv.

Релизы

- Мультимедийные разработки
- "Гитарные хиты. Том 1" (Ubi Soft / ДОКА)
- "Киеко и потерянная ночь" — living book (Ubi Soft / ДОКА)
- "Туристический атлас мира Кирилла и Мефодия 97" (Кирилл и Мефодий)
- "Шедевры русской живописи" (Кирилл и Мефодий)
- Энциклопедия "Мир Пива" (Акелла)
- Энциклопедия компьютерных игр 2500. 5-е издание (Акелла)

Серьезных игровых проектов за прошедший период не появлялось, за исключением "Капитана Пронина: Один против всех" от ИДДК, о котором вы можете прочесть статью в номере.

От редакции

В данной рубрике бесплатно публикуется информация следующего порядка:

1) Объявления о поиске работы по специальностям программиста, художника, сценариста в области создания компьютерных игр.

2) Объявления о поиске издателя под создающийся игровой проект (включая мультимедийные энциклопедии и пр.).

3) Любые другие объявления, связанные с тематикой создания компьютерных игр (а также мультимедийных энциклопедий и пр.).

Если у вас есть информация, которую вы хотели бы поместить в рубрику, то вы можете переправить ее через стандартные адреса редакции (e-mail, FIDO, а/я).

Ведущие рубрики новостей:
World News - Андрей Шевченко,
News Russia - Игорь Бойко.
Заметка про Quake 2 test:
Александр Ланда

INTERNET TOP 100

на основе Internet PC Games Top 100 Edition 255 – Week 47 – November, 17 (c)1997 World Charts Fundation http://www.worldcharts.com

Место	Недель в чарте	Название игры	Разработчик/Издатель	Жанр
1	7	Total Annihilation	Cavedog/GT	Strategy
2	45	Diablo	Blizzard	Action/RPG
3	52	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	Strategy
4	20	Dungeon Keeper	Bullfrog/EA	Strategy
5	4	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	Strategy
6	5	Dark Forces 2 (Jedi Knight)	LucasArts	3D Action
7	51	C&C/Counterstrike (Red Alert)	Westwood/Virgin	Strategy
8	16	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
9	89	Civilization 2	MicroProse	Strategy
10	68	Quake/add-on	id/GT	3D Action
11	21	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/Racing
12	9	Hexen 2	Raven/Activision	3D Action
13	8	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	Strategy
14	5	Fallout	Interplay	RPG
15	51	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
16	102	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	Strategy
17	7	NHL 98	EA Sports/EA	Sports
18	4	Gettysburg!	Firaxis/EA	Real-time wargame
19	6	Ultima Online	Origin/EA	RPG
20	6	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood/Virgin	Quest/RPG
21	5	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
22	60	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
23	5	Ignition	Unique/Virgin	Racing
24	4	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
25	28	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	Space Sim
26	52	Tomb Raider/add-on	Core Design/Eidos	Action/Quest
27	36	Magic (The Gathering)	MicroProse	Strategy
28	19	Little Big Adv. 2/Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
29	30	Need for Speed 2	EA	Racing
30	80	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
31	74	The Settlers 2	Blue Byte	Strategy
32	3	Broken Sword 2 (The Smoking Mirror)	Revolution/Virgin	Quest
33	2	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Real-time Wargame
34	2	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
35	44	M.A.X.	Interplay	Strategy
36	23	Moto Racer	Delphine/BMG	Racing
37	14	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
38	30	Creatures	Cyberlife/Mindscape	Art.Life
39	35	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	3D Action
40	3	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Strategy
41	7	Shadow Warrior	3D Realms/GT	3D Action
42	5	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
43	47	Trials of Battle {OS/2}	Shadowsoft/Stardock	Arcade
44	9	Atlantis (The Lost Tales)	Cryo/Interplay	Quest
45	56	MechWarriors 2 (Mercenaries)	Activision	Robo Sim
46	109	Championship Manager 2	Domark/Eidos	Sports
47	57	You Don't Know Jack 1-3	Berkeley/Sierra	Puzzle
48	69	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	Racing
49	18	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
50	32	Theme Hospital	Bullfrog/EA	Simulation
51	19	Links OS/2 {OS/2}	Access/Stardock	Sports
52	3	Entrepreneur	Stardock	Strategy
53	2	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
54	57	Avarice (The Final Saga) {OS/2}	CSS/Stardock	Quest
55	1	NBA Live 98	EA Sports/EA	Sports
56	21	Blood	Monolith/GT	3D Action
57	88	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
58	50	Fifa Soccer '97	EA Sports/EA	Sports
59	49	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
60	111	Heroes of Might & Magic	New World/3DO	Strategy
61	162	Master of Magic	SimTex/MicroProse	Strategy
62	1	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade/Quest
63	6	Pro Pinball (Timeshock)	Empire/Enteractive	Pinball
64	46	Discworld 2 (Missing Presumed...!?)	Psygnosis	Quest
65	21	Chessmaster 5000	Mindscape	Chess
66	33	Interstate '76	Activision	Racing
67	46	NBA Live 97	EA Sports/EA	Sports
68	16	B.U.G.S. {OS/2}	Stardock	Arcade
69	103	Stars! 2	Star Crossed	Strategy
70	61	Jagged Alliance (Deadly Games)	Sir-Tech	Action/Strategy
71	103	Worms/Reinforcements	Team 17/Ocean	Action/Puzzle
72	99	Galactic Civilizations 2 {OS/2}	Stardock	Strategy
73	5	Starfleet Academy	Interplay	Space Sim
74	38	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
75	1	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	Quest/Action
76	1	Front Page Sports (Football Pro '98)	Sierra	Sports
77	29	Vigilance on Talos V {OS/2}	PolyEx	Arcade
78	74	AH-64D Longbow	Origin/EA	Simulation
79	15	Pacific General	SSI/Mindscape	Wargame
80	24	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
81	30	Imperium Galactica	Digital Reality/GT	Strategy
82	66	The Pandora Directive	Access	Quest
83	15	Atomic Bomberman	Hudson/Interplay	Action
84	31	Outlaws	LucasArts	Action
85	5	Constructor	Acclaim	Strategy
86	5	Conquest Earth	Data Design/Eidos	Strategy
87	9	Triple Play 98	EA Sports/EA	Sports
88	2	Dragon Lore 2	Cryo/Interplay	Quest
89	29	Realms of Arkania 3	Sir-Tech	RPG
90	1	NBA Action 98	SegaSoft	Sports
91	112	C&C/Covert Ops.	Westwood/Virgin	Strategy
92	1	Temujin	Southpeak	Quest
93	102	The Dig	LucasArts	Quest
94	1	Front Page Sports (Golf)	Sierra	Sports
95	1	Anstoss 2	Ascaron	Sports
96	49	Steel Panthers 2 (Modern Battles)	SSI/Mindscape	Wargame
97	1	Mageslayer	Raven/Activision	Action
98	6	Virtua Fighter 2	SegaSoft	Fighting
99	1	Take No Prisoners	Raven/Red Orb	Action
100	1	Grand Theft Auto	DMA/BMG	Racing



Развивающая игра для детей от 3 до 7 лет
Просто мышки™
МЫШКИНА КОЛЛЕКЦИЯ
Игра построена по принципу "найди пары" и помогает развитию зрительной памяти.
ЗАПОМИНАЙКА
Игра для развития у детей зрительной памяти.
МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКАТУЛКА
Игра для развития внимательности и пространственного мышления.
ЛАБИРИНТ
В этой игре надо провести мышку через лабиринты до выхода.
МЫШИНЫЙ ЗАВОД
Увлекательная игра на развитие у мвлышей внимания, логики и реакции.
МЫШКИ-ПОПРЫГУНЧИКИ
Самая веселая игра. Почему бы просто не поиграть?
СЧИТАЛОЧКА
Игра для обучения счету и умению соотносить количество предметов с цифрами.
МЫШКИНО ПИАНИНО
Это пианино умеет играть как разные инструменты и развивает музыкальный слух.
ДОМИНО
Классическая игра на разаитие аналитического мышления.
МЫШКА И СЫР
Игра для развития умения различать фигуры различной геометрической формы.
"Мультимедиа сервис" предлагает Вашему вниманию сборник игр из серии "Развивающие игры для детей от 3 до 7 лет."
Команда разработчиков постаралась учесть специфические законы детского восприятия и сумела построить программу так, чтобы она стала полезной в не меньшей степени, чем традиционные рвзвивающие средства: книги и настольные игры. При этом под незамысловатым интерактивным сюжетом кроется вполне серьезная научнвя база: каждая из игр мультимедийного комплекта развивает у ребенка пространственное видение, зрительную память, навыки аналитического и логического мышления.
"Книжка про мышек", которую Вы найдете внутри, всегда поможет Вам скоротать с ребенком свободные минуты времени. К услугам малышв – легко воспринимающиеся народные сказки о животных с раскрвсквми. И стоит ему вооружиться цветными карандашами, как он уже чувствует себя настоящим художником.
Подарите своему ребенку немного рвдости!
Двуязычная версия на русском и английском языках
Win 95 & Mac OS
MULTIMEDIA SERVICE

Seven Kingdoms

на основе демо-версии

Жанр:..........Real-time стратегия
Издатель:..........Interactive Magic
Разработчик:..........Enlight Software
Издатель в России:..........Buka Entertainment
Срок выхода:..........Конец 1997 года
ОС:..........Windows 95

Число удачных стратегий, посвященных средневековью, можно буквально пересчитать по пальцам. И Seven Kingdoms, появление которой запланировано на конец этого года, обещает не только пополнить этот список, но и превзойти многих сегодняшних лидеров. Во всяком случае, так предполагается.

Похожесть и отличия

Скажем сразу, что Seven Kingdoms (SK) — действительно оригинальная разработка, так что "прародителей" этой игры вы не сыщите. Но и тем не менее, дабы составить самое общее представление о SK, стоит провести некоторые параллели (хотя бы даже поверхностные) с тем, что было раньше.

1. Вы выступаете в роли короля, цель которого — объединить под своим началом как можно больше "нейтральных" деревень и в конечном итоге стать единственным властелином всех земель. Поначалу эти деревни разбросаны по всей карте, а владения каждого короля (в "классическом" варианте их семь — отсюда и название игры) ограничиваются одной захудалой деревенькой.

2. Каждую из деревень можно развивать, строя возле нее всевозможные здания и сооружения: шахты (для добычи ресурсов), мануфактуры (для производства товаров ширпотреба), рынки (как для внутренней, так и внешней торговли), форты (для тренировки солдат), "научные башни" (для разработки метательных орудий — разного рода баллист, катапульт и пушек), war factories (для производства этих самых метательных орудий), таверны (для найма опытных специалистов — будь то военачальники, солдаты, строители или шпионы) и пристани (для производства и эксплуатации торговых и транспортных судов). Так что вокруг любой деревни может вырасти своеобразная база по типу Warcraft II. Сражения происходят на той же самой карте, среди тех же деревень и "баз", по традиционной схеме real-time стратегий, включая систему управления юнитами.

3. Но, к счастью, главное заключается не в стандартных военных действиях. В основе SK лежит несравненно более богатая игровая система, чем примитивная схема "производи и воюй". Недаром ведь над игрой трудился Trevor Chan — создатель хита-бестселлера в жанре экономических симуляторов Capitalism (Capitalism Plus). Предложенную Тревором игровую систему с полным правом можно назвать политико-экономической моделью феодального общества. При этом все элементы этой модели — производство, строительство, торговля, исследования, завоевания, дипломатия и шпионаж — оргвнически сплетены в одну густую сеть и одинаково важны.



Сражения реализованы по традиционному принципу всех real-time стратегий

Рисунок штриховкой

Совершенно нереально в одном коротеньком preview создать полное и целостное представление о SK — столь насыщена и многопланова эта игра. Так что придется просто надергать "характерных штрихов", высвечивающих те или иные стороны игрового процесса, и дождаться выхода окончательного релиза, дабы с полным правом окунуться во всевозможные детали и частности.



Долог и труден путь к божеству вашей расы. Но когда божество снизойдет к вам, пусть трепещут враги!

✦ В отличие от Warlords, основной способ привлечения "нейтралов" на свою сторону — не боевые действия (хотя и такой способ возможен), а политическое давление и шпионаж.

✦ Основной источник доходов — торговля как на внутреннем, так и на внешнем рынке (на одних лишь сборах налогов далеко не уедешь). Торговать можно сырьем (ресурсами) или производимыми из него изделиями мануфактуры (последнее выгоднее). Источников ресурсов очень мало и разбросаны они по всей карте.

✦ Чрезвычайно важна гибкая дипломатия. Несвоевременные конфликты очень вредны на ранней стадии игры, а широкомасштабные боевые



Если бы не принципиально новая экономическая модель, заложенная в Seven Kingdoms, то по внешнему виду игру можно было бы посчитать откровенным Warcraft-клоном

действия обычно развязываются лишь "под занавес", когда мирные пути развития уже исчерпаны (или когда один сосед явно сильнее другого). Дипломатия крайне развита и включает в себя множество опций, вплоть до образования альянсов (когда союзники обмениваются информацией и могут нанимать друг у друга крестьян).

✦ Не менее важен "моральный фактор", выражающийся в престиже на государственном уровне и лояльности подданных по отношению к своему владыке. Чем выше ваш престиж, тем легче добиваться своего в дипломатических отношениях и тем охотнее переходят на вашу сторону "нейтралы" и наемники. Подрыв авторитета у собственных вассалов грозит бунтами и массовыми миграциями к другому господину.

✦ Престиж и лояльность автоматически растут с течением времени, если ваши действия согласуются с рыцарским кодексом чести. Поступать по-рыцарски означает: 1) не нападать на мирных жителей, торговые караваны, а также на бывших ваших союзников без предварительного объявления войны; 2) обеспечивать должное благосостояние и безопасность ваших подданных, то есть снабжать их провизией и мануфактурными товарами, регулярно выплачивать жалование солдатам, не часто и не помногу рекрутировать крестьян под военные и хозяйственные надобности.

✦ Без шпионажа вам не обойтись. Работа агента в "нейтральных" селениях постепенно склоняет их жителей на вашу сторону. Шпионов можно засылать и к своим конкурентам, причем в конкретные здания и с разнообразными целями: сеять смуту, устраивать саботажи, вербовать агентов или добывать информацию. Все задания — разного уровня сложности, причем некоторые из них под силу только опытным агентам. Если шпиона раскроют, то он перейдет на сторону врага, а ваш престиж понизится.

✦ Во всех зданиях "базы" работают крестьяне, набираемые в деревне. Чем больше работников (максимум — 8 в каждом здании) и выше их квалификация (она медленно, но верно растет с течением времени), тем быстрее спорится дело. Среднее число жителей каждой деревни — 50 человек, причем кто-то должен остаться просто добывать пропитание.

✦ Армия создается очень медленно, причем солдаты проходят долгую подготовку в фортах, повышая свой уровень опытности.

✦ В игре семь рас. Гораздо легче переманить на свою сторону жителей одной с вами расы. Состав одной деревни может быть многонациональным.

При окончательном релизе в SK будет введен и фэнтезийный элемент — страшные чудища, обитающие в своих логовах. Собственно, чудищ можно и не тревожить — сами они нападать не будут. Но если вы хотите снискать славу легендарного героя и резко повысить свой престиж — тогда сколачивайте мощную армию и — вперед! В случае успеха, помимо прочего, получите свиток древней мудрости. По этому свитку вы сможете построить храм для молений божеству одной из рас (так что богов и чудищ всего семь — по числу рас). Неустанные моления рано или поздно будут услышаны, и божество снизойдет до простых смертных, оказывая бесценную поддержку. (Например, дракон, которому поклоняются норманны, зависает над вражеским городом и разит неприятеля огненными шарами.)



■ В портах можно строить торговые и транспортные корабли

В целом

Несомненно, что мы имеем дело с *принципиально новым* явлением в жанре real-time стратегий. Тревор Чен воплотил в Seven Kingdoms богатую и разностороннюю политико-экономическую модель общества эпохи феодализма. Все продумано и сбалансировано до мелочей. С другой стороны, этих мелочей так много, что требуется добрая пара часов, чтобы полностью освоиться в игре и понять, за какие "ниточки" и как нужно дергать, чтобы успешно править своим королевством.

Игра тяготеет скорее в сторону "экономических", чем "военных" стратегий, хотя в конечном итоге все выливается в чисто warcraft'овские сражения (в том числе и морские). Приготовьтесь к тому, что большую часть времени вам придется заниматься разнообразной "хозяйственной" деятельностью, прикидывая, какие деревни, как и в каком порядке вы будете завоевывать и что будете возле них строить. При этом нужно постоянно держать руку на "дипломатиче-



■ "Корабли пустыни" не только осуществляют внешнюю торговлю, но и могут доставлять сырье с удаленных шахт



■ Если "нейтралы" плохо поддаются на уговоры, можно применить и грубую силу — только при этом упадет ваш рейтинг

ском пульсе", чтобы не допустить несвоевременного (для вас) развертывания боевых действий. Ну а как только дело дошло до войны, так тут от вашего таланта полководца мало что зависит — разве что заблаговременно перебросить войска в нужную точку или постараться расправиться с противником "по частям".

Выигрывает тот, кому удалось натренировать побольше солдат и наштамповать побольше самых совершенных метательных орудий. И есть опасение, что сторонники красочных баталий с участием нескольких десятков разнородных юнитов будут разочарованы — во всяком случае, в демо-версии особой разнородности не наблюдалось. Что же касается красочности, то графическое исполнение SK и ее анимация даже не дотягивают до уровня Warcraft II, хотя по художественному стилю эти игры весьма близки (так что близость оборачивается пародией). Все те же гротескно громадные юниты (под размер здания) с малопроработанными фазами движения. Единственное как бы новшество — "вмешательство" погодных условий: то молния полыхнет, то пойдет дождь, бывают и смерчи (однако все это уже встречалось в некоторых других играх). Хорошо хоть, что графическое разрешение соответствует современным стандартам: 800x600. Но — на 256 цветах.

С другой стороны, судя по всему, игра рассчитана на экономических стратегов, для которых важен в первую очередь "мыслительный процесс", а не графическое исполнение с убийственными спецэффектами. Так что, похоже, все внимание разработчиков было направлено на создание мощного AI, мастерски разбирающихся в экономико-хозяйственных мероприятиях (в этом отношении компьютер очень силен уже на уровне демо-версии). А непритязательная графика позволяет оставаться при этом в рамках компьютера класса Pentium (так заявляют разработчики, так что пойдет и на "четверке") с 16 Mb RAM.

Заявлена многопользовательская поддержка (до 7 человек) через модем, нуль-модем, локальную сеть и Интернет.

Безусловно, у игры будут (и уже есть — это на уровне демо-версии!) свои фанаты, которые предпочтут Seven Kingdoms стратегии Age of Empires и многим другим, основывающимся на фэнтезийно-феодальной тематике. Выгодно отличаясь на фоне серого болота сегодняшних real-time и содержа массу интереснейших возможностей, Seven Kingdoms почти обречена на массовый успех.

Игорь Савенков



Star Trek The Next Generation
Klingon Honor Guard

Перед вами очередная игра, основанная на вселенной сериала Star Trek. Проекты, так или иначе имеющие отношение к данной среде, охватывают целый ряд жанров, за исключением разве что 3D action, который обычно обходят стороной. Разработчики из MicroProse решили исправить это упущение — Klingon Honor Guard анонсируется как чистой воды action, без примеси adventure или RPG.

Это вторая игра серии Star Trek, опирающаяся на движок Unreal. Зато —первая в жанре, позволяющая играть за плохишей, воинов Клингона. На сей раз вы — молодой клингонский курсант, проходящий обучение под неусыпным взором наставника Kurn. Как то раз, во время очередной тренировки, до вас доходит известие о нападении на Верховного Консула планеты. С этого момента обучение прерывается и начинается служба. Ведь теперь вы — элита вооруженных сил, клингонский Страж Чести.



Получив в свое распоряжение передовую технологию Unreal, разработчики Klingon Honor Guard собираются удивить нас "невиданными находками" в дизайне и проектировании уровней. Всего планируется семь различных по игровому окружению миров: космические станции, поверхность планет, звездолеты и прочее подобное. Каждый из миров включает до пятнадцати неповторимых уровней-эпизодов.

Будучи Стражем, вы получаете доступ к самому передовому оружию планеты Клингон, известному по сериалу. Все вооружение, от жалкого лучемета людей до особого оружия Стражей, соответствует реальным прототипам вселенной Star Trek.

Хочется надеяться, что хоть Klingon Honor Guard будет пользоваться широкой популярностью игровой аудитории — ведь все без исключения игры "по мотивам" Star Trek были интересны лишь поклонникам сериала (каковых, к слову говоря, в России — считанные единицы).

Планируемая дата выхода — второй квартал следующего года. Среда обитания — Windows 95.

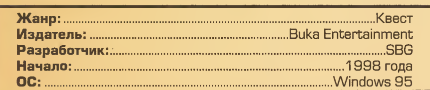
Александр Ланда, Тимур Хайдапов



Preview

Петька и Василий Иваныч СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ





Жанр:	Квест
Издатель:	Buka Entertainment
Разработчик:	SBG
Начало:	1998 года
ОС:	Windows 95

Интервью по поводу похождений любимых народом Петьки и Василия Ивановича состоялось в резиденции SBG Magazine. Вячеслав Письменный, директор-координатор компании SBG, с удовольствием ответил на целый ряд поставленных перед ним вопросов, носивших ярко выраженный галактико-спасательский оттенок.

"**Навигатор Игрового Мира**": Кто основной герой вашей игры — Петька или Василий Иванович?

Вячеслав **П**исьменный: Основной герой — Петька, он более ловкий, быстрый и хитрый, а молчаливый Василий Иванович выступает в роли этакого мозгового центра. Его роль в игре носит несколько вспомогательный характер, у него даже не будет собственного Inventory.

НИМ: Это ваш первый опыт в сфере создания компьютерных игр?

ВП: До этого времени игровые разработки мы не вели. Зато имеем довольно серьезный опыт работы в игровом журнале. Да и стаж как игроков у нас вполне солидный — лет пятнадцать. Начинали еще на Atari. Если помните, были такие игровые компьютеры в начале восьмидесятых — незадолго до появления первых Амиг и Спектрумов. Так что, полными дилетантами в этом деле мы себя не считаем.

НИМ: Когда был задуман "Петька..."?

ВП: Первая мысль возникла около трех с небольшим лет назад. Другой вопрос, что возможность заниматься этим пришла немного позже. Воплощать идею в игру мы начали активно около полутора лет назад.

НИМ: Какой же была исходная идея?

ВП: Мы хотели сделать игру в принципе, потому как это дело очень любим и неплохо знаем. Потом определились, что это будет квест, героями которого станут общеизвестные и любимые народом персонажи. После этого был написан сюжет, на основе которого начали делать графику и анимацию. Когда поняли, что у нас что-то начинает получаться, мы провели экономические подсчеты — прикинули финансы, сроки и прочее. Сейчас работа идет полным ходом, выход игры запланирован на первый квартал следующего года.

НИМ: На какой стадии вы связались с компанией "Бука"? Почему вы остановили свой выбор именно на ней?

ВП: Вообще-то, первые переговоры состоялись около года назад, но официально контракт мы подписали совсем недавно, а до этого момента вели финансирование за свой счет. Кстати, степень готовности игры к тому моменту уже перевалила далеко за 50 процентов. Компанию "Бука" отличает в высшей степени профессиональный подход к изданию игр, она ориентирована на продвижение российских игр не только на отечественный, но и на западный рынок, что нам, безусловно, очень интересно.

НИМ: Ваш квест основан на фольклорных героях, которые близки и интересны прежде всего нашим соотечественникам. Будет ли "Петька..." распространяться исключительно в России, или же вы предполагаете каким-либо образом выйти и на международный рынок?



ВП: Конечно, игра ориентирована прежде всего на Россию, но если поступит предложение от какого-нибудь зарубежного издателя — мы его с удовольствием рассмотрим. Сами проводить какие-либо поиски в этом направлении мы пока не собираемся. Совершенно осознанно ставим перед собой цель сделать как можно лучше нашу игру именно для российского рынка. Я достаточно хорошо знаком с реалиями рынка западного, чтобы понимать, насколько тяжело получить сколько-нибудь выгодные условия продажи первого малоизвестного проекта. Поэтому, в том, что мы не рвемся сразу на Запад, есть своя логика. Мы хотим сначала найти мощного партнера в России, после чего сможем предлагать наши продукты западным издателям уже на несколько других условиях. Тем более, что уже на сегодняшний день очевидно, что данный квест — не последний наш игровой проект. Поживем — увидим.

НИМ: В России на пиратском рынке можно приобрести все по-настоящему интересные игры отечест-

венных производителей. Из-под полы торгуют "Противостоянием", "Морскими Легендами", "Призраком Старого Парка", а с недавних пор уже и "Парканом". Что вы думаете по этому поводу?

ВП: Одна из главных причин, по которой мы сотрудничаем именно с компанией "БУКА", состоит в том, что у них есть целая программа по потенциальной защите своих продуктов от изготовления пиратских тиражей. Дело осложняется тем, что пиратские тиражи распространяются не только в России. Другое дело — насколько оперативной будет реакция издателя. Есть также в запасе определенные варианты решения этой проблемы и у нас самих.

НИМ: Не могли бы вы рассказать об игре в целом, о жанре, графическом исполнении, технических требованиях, и вообще — что такое "Петька и Василий Иванович спасают галактику" как игра?

ВП: Отвечая на вопрос, кратко скажу — мог бы :). А теперь по пунктам. Жанр — приключенческая игра, только не нужно употреблять слово "адвентюра" — есть более приятное слуху слово *квест*. Кстати, по-моему, "Петька и Василий Иванович..." — первая настоящая приключенческая игра для взрослых, ориентированная на Россию. В ней будет порядка 80 бэкграундов и около 70 персонажей (для сравнения — в Larry 7 бэкграундов всего 42). Разместится она на трех CD...

НИМ: ...? Еще одна защита от пиратства? Повлияет ли количество дисков на продажную цену издания?

ВП: Я думаю, что не повлияет. Потребность в трех CD связана с тем, что вся анимация идет в полноэкранном режиме 640x480 Hi-Color, это очень большой объем данных, плюс к тому — все персонажи будут озвучены профессиональными актерами в 16-битном звуке, что тоже занимает немало места. При этом минимальные требования к компьютеру, по меркам сегодняшнего дня, можно считать вполне умеренными — Pentium 133, 16 Mb RAM, шестискоростной CD-ROM.

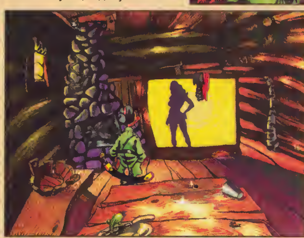
НИМ: Шестискоростной CD-ROM? Обычно всем хватает четырехскоростного...

ВП: Быть может, вы тогда назовете мне еще один существующий на сегодняшний день полноэкранный квест в Hi-Color? На наш взгляд, качество оправдывает такие требования. Пригодится и двухмегабайтная видеокарта. В общем, наши минимальные требования ориентированы на компьютер, на котором пойдет Windows 95 с DirectX 3.0.

НИМ: Где будет проходить озвучка игры?

ВП: В настоящее время мы рассчитываем на сотрудничество с одной из лучших в профессиональном отношении студий России. Мы сможем назвать ее позже, после подписания соответствующих документов.





НИМ: Что вы можете рассказать о сюжете игры и игровом процессе?

ВП: О сюжете говорить пока не стоит, а вот завязку пожалуй расскажу... Давным-давно, много тысяч лет назад, в галактике далеко-далеко...

Короче! Летел в космосе огромный корабль с пришельцами, находящимися в состоянии анабиоза. Оказавшись около Земли, корабль по неизвестной причине потерпел катастрофу, попал в ее поле притяжения и стал спутником, который все мы знаем как Луну. Дальше — больше. Инопланетяне не подавали никаких признаков жизни до тех пор, пока носовое орудие крейсера "Аврора" не пальнуло 80 лет назад по Зимнему снарядом, означавшим начало революции. Причем не холостым, как пишут в учебниках истории, а вполне боевым таким снарядом. Который вместо Зимнего каким-то образом угодил в Луну и, естественно, разбудил мирно дремавших там инопланетян. Проснувшимся чужим Земля понравилась, и они решили ее захватить. Отправной точкой экспансии была выбрана деревня Гадюкино, так как, рассматривая из космоса в мощные телескопы самый большой земной материк, они умудрились прочитать на дорожном указателе надпись: "Гадюкино — пуп земли".

Педантичные инопланетные генералы, прежде чем наносить первый сокрушительный удар, решили тайно проникнуть в самый важный стратегический центр землян — деревню Гадюкино — с целью похитить там какую-нибудь важную для землян реликвию и, таким образом, надломить боевой дух местного населения. Конечно, знай они, что именно в этой крошечной, забытой Богом деревеньке расквартирована доблестная Чапаевская дивизия (во главе с самим легендарным Чапаем и его не менее легендарным денщиком Петькой), вряд ли инопланетные вояки поступили бы столь опрометчиво. Да только откуда ж им было знать, несчастным?

НИМ: А какую роль в вашей истории играет Анка?

ВП: Важнейшую. По ходу игры, проникнув за линию фронта, наши герои не могут действовать открыто, поэтому им приходится использовать пулеметчицу... Тем более, что она, как выясняется, давно уже подрабатывает у белогвардейцев в борделе.

НИМ: Каким образом организован игровой интерфейс, есть ли у вас оригинальные находки в этом пла-



Preview



не?

ВП: Давным-давно, еще для игры Maniac Mansion фирма LucasArts разработала SCUM Engine. Это единственная система графического интерфейса для квестов, которая выдержала проверку временем. Более того, заложенные в эту систему принципы стали на сегодняшний день негласным стандартом (с минимальными вариациями на тему) для абсолютного большинства компаний, занимающихся разработкой квестов. Мы тоже не избежали этой участи. Интерфейс у нас, конечно, свой, но вот кричать (как это сейчас модно), что мы его сами изобрели, так сказать, из пальца высосали — значит, не признавать первенства основ, заложенных в него отцами жанра. А это просто неуважение к почтенным сединам гигантов индустрии.



НИМ: Возможна ли в игре ситуация, когда персонажи оказываются в тупике или погибают?

ВП: Нет, это все-таки SCUM Engine, все продумано таким образом, чтобы в игре не возникло такой ситуации, когда вы в самом начале не взяли какой-либо предмет и только в самом конце вам об этом становится известно. Более того, герои у нас в игре не погибают. Во-первых, потому что они *настоящие герои*! А во-вторых, потому что это всего лишь игра, и герои в ней, все-таки, мультипликационные, поэтому можно смело с ними экспериментировать и совершать любые, самые безрассудные действия, не опасаясь необратимых последствий.

НИМ: Будут ли у вас экраны, на которых вообще не нужно будет ничего делать?

ВП: Если будут, то всего несколько штук — для создания атмосферы и плавного перехода между игровыми областями. В то же время в игре есть карта, по которой можно провести персонаж из одной точки в другую.

НИМ: В сравнении с тем же Monkey Island — ваш квест будет сложнее или легче? Понадобятся ли какие-либо специальные знания для того, чтобы решать головоломки?

ВП: О сложности "Петьки..." пока говорить рановато, для решения всех головоломок и задач хватит чисто житейской логики, но простой эту игру назвать нельзя.

НИМ: Вы ставите на игру возрастное ограничение *до 16 лет*. Но вряд ли подлежит сомнению, что в наше время оголенным телом уже никого особо не напугаешь. Для чего вы это делаете?

ВП: В нашей игре нет особого обнажения тела, хотя "изюминок" разных будет много. Указанием возрастного ограничения мы просто хотели еще раз подчеркнуть, что это не edutainment, то есть игра рассчитана на сформировавшегося человека, который сможет самостоятельно делать выводы из преподнесенного ему неоднозначного материала. На мой взгляд, мы мягко, но достаточно иронично поднимаем вопросы, связанные с церковью, наркотиками, проституцией, расизмом, насилием и так далее. В США есть ограничение до 13 лет, а у нас исторически сложилась формулировка "детям до 16". Кто захочет поиграть в "Петьку..." — тот поиграет. Мы хотели таким образом предупредить родителей, покупающих детям игры, чтобы потом не было лишних вопросов в наш адрес о борделях, наркопритонах и так далее. С другой стороны — тем интереснее будет для взрослых.

НИМ: Собираетесь ли вы делать продолжение?

ВП: Об этом говорить пока рано. На всякий случай мы оставили несколько зацепок, которые могут послужить основой для сиквела. Все зависит от того, как будет воспринята первая часть. А идеи, которые мы можем воплотить в продолжении, уже есть. В любом случае, мы не остановимся на одной игре. Да и на одном жанре тоже. Например, есть планы по поводу стратегии. Но об этом говорить пока рано, хоть мы уже и обсуждали кое-что с "Букой".

НИМ: Во время работы над игрой вы пользовались готовым инструментарием, или кое-какие программы написали сами?

ВП: Был создан свой собственный интерпретатор, который позволил переложить сюжетные формулировки на язык, воспринимаемый игрой как команды к действию. Эта технология не является уникальной, другое дело, что любая начинающая игровая компания стоит перед выбором — приобретать такую математику за достаточно большие деньги или создать свою. Мы пошли по второму пути — создали достаточно полную систему "с нуля". С ее помощью осуществляется перемещение персонажа, масштабирование объектов и прочее.

НИМ: И все же, каким образом Петька и В.И. спасут всю галактику?

ВП: Спасут галактику? А вы считаете, что стоит? Хотя действительно — название-то уже не изменить. Мда... Нехорошо как-то получается. Ладно уж, пусть спасут. А каким образом? Да каким угодно. Ну хотя бы в этом, как его — в мировом масштабе! ;)

Беседовал Игорь Бойко

Shipwreckers!

на основе демо-версии

Жанр: ....Приключенческая action/аркада
Издатель: ....Psygnosis
Разработчик: ....Psygnosis
Срок выхода: ....Конец 1997 года
ОС: ....Windows 95

Где-то в море-океане плавают бутылки с обрывками утерянной пиратской карты, на которой заветным крестиком отмечен проход-переход в новые неисследованные моря и земли. В самый раз для капитана, чью жажду странствий не утолить кружкой рома в портовом кабаке. Впрочем, ром — не более чем речевой оборот, потому как в Shipwreckers! запросто смогут играть даже шестилетние мореплаватели, еще не успевшие пристраститься к сему напитку моряческой славы.

Море опасностей

Отправляясь на поиски приключений в стиле action, будьте готовы к тому, что ваш полигонный кораблик немедленно начнут атаковать спруты, рыбы-камикадзе и зубастые акулы, мореплаватели-конкуренты, крылатые драконы, попугаи-бомбометатели, летучие голландцы и воздушные шары со злокозненными пилотами. А подходы к берегу и узкие проливы будут охранять орудийные башни неприятельских городов.

Разумеется, обилие врагов должно быть уравновешено обилием оружия — и у вас будут пушки, стреляющие сразу на все четыре стороны, ракеты для поражения воздушных противников и глубинные бомбы для организации сюрпризов тем, кто любит нападать из-под воды.

Игровое поле по характеру своего заполнения-оформления сильно напоминает аркады. Во всяком случае, динамические лабиринты-головоломки с пускающими пузыри вулканами и подводными течениями явно относятся к сфере влияния Соников и Марио.

Картину дополняют два типа бонусов: во-первых, боеприпасы и дополнительные жизни, а во-вторых — всевозможные усовершенствования для оснащения корабля.

Вражеские города можно завоевывать, после чего они, подобно замкам из Magic Carpet, начнут снабжать вас боеприпасами и восстанавливать здоровье. В городах всегда можно отремонтировать корабль... или восстановить игру, если ваше судно все же пошло ко дну.

Пускаясь в плавание

Для тех, кто решится пуститься в плавание, разработчики подготовили пять территорий, разбитых на 20 уровней — Карибское море, Империю Инков, Арктику, Индустриальный водный бассейн и море из Тысячи и одной ночи. На каждой территории необходимо найти три карты и победить главного монстра. А потом — еще несколько уровней и главный враг, гроза и начальник всех пиратов.

Судя по демо-версии, Psygnosis явно вознамерилась поразить нас мощной графикой — видимые сверху мультяшные полигонные кораблики и монстрики плавно движутся в различных направлениях, скрываются в тумане и за пролетающими облаками, а освещение меняется в реальном времени сообразно чередованию дня и ночи. При удаче в глубине полупрозрачной воды можно рассмотреть подводных жителей. Единственный и закономерный минус — игра не идет без графического ускорителя (того, который не 3Dfx) и требует по меньшей мере Pentium 133 и 16 Mb RAM.

Последнее, о чем стоит упомянуть, так это режим парной кооперативной игры, для которого разработано 15 дополнительных уровней. С мультиплейерными подробностями, как водится, придется обождать до выхода полной версии, то есть до ноября-декабря.

Василий Андреев









Alien Earth

Alien Earth — типичный представитель жанра action–adventure, представленный в изометрической проекции а–ля Crusader. Разработчик — хорошо известная компания Beam Software, выдавшая "на гора" такие игры, как KKnD и Shadowrun. Последняя была выпущена исключительно для приставки Nintendo 64, а как следствие, на PC не пользовалась ни малейшей известностью. И ничто не мешало Beam Software взять ее за основу своего нового проекта.

Сюжет и атмосфера Alien Earth построены на постапокалиптическом будущем. После ядерной войны уцелеть удалось лишь немногим счастливцам, ныне озабоченным исключительно своим выживанием (весьма близко к сюжету KKnD, не находите?). Нравственность и моральные ценности остались в довоенном прошлом. Государств или каких–либо централизованных форм давно нет. Кажется, хуже и быть не может. Но внезапно настрадавшаяся и ослабленная родная планета подвергается еще одному нападению — на сей раз из глубин космоса. Злобные пришельцы легко устанавливают жесточайшую планетарную власть. И теперь само выживание человека находится под большим вопросом.

На вас возлагается нелегкая задача освобождения Земли из–под гнета инопланетчиков. Играющему предстоит общение с многочисленными персонажами, решение целых квестов и выполнение отдельных миссий. Главная задача — найти способ эффективной борьбы с захватчиками. Понятно, что таких способов может быть несколько, поэтому у Alien Earth нет четкого сюжета, а есть некие ключевые миссии. Выполнение таких миссий открывает различные пути для дальнейшего развития игры. Задания же планируются самые разнообразные: от "убить всех" до похищения отдельных персон.

Минимальные системные требования Alien Earth — вполне приемлемые: Pentium 90, 16 MB RAM. Прогнозируемый срок выхода — первый квартал 1998 года. Издателем выступит Playmates Interactive. Среда обитания — Windows 95.

Тимур Хайдапов









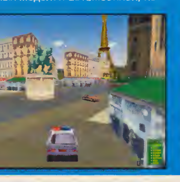
Twisted Metal 2

То ли от смены времени года, то ли еще по какой причине, но "шедевры" с приставок косяком потянулись на PC. Буквально каждую неделю сообщается о готовящемся или уже состоявшемся переводе того либо иного проекта. Причем качество экспортирования игр напрямую зависит от того, включается ли поддержка 3D ускорителей.

На этот раз нам предоставится возможность приобщиться к кругу поклонников Twisted Metal 2. Жанр здесь можно охарактеризовать очень просто – автомобильный action. Вам на выбор предлагается несколько различных моделей автомобилей, изрядно увешанных разнообразным оружием. Далее вы катаетесь в любом направлении по определенным игровым зонам и уничтожаете все, что имело неосторожность двигаться. Побеждает – самый везучий и меткий автолюбитель.

Twisted Metal 2 будет поддерживать чипсеты Voodoo и Rendition. Разработчики из Singletrac заверяют в том, что PC версия (при наличии у вас 3D акселератора) оставит далеко позади приставочный вариант. Этому способствует и графическое разрешение, превышающее PlayStation в два раза, и высокий показатель частоты кадров в секунду. Добавьте к этому все аппаратные эффекты 3Dfx – и вы получите некоторое представление о том, что должно быть представлено в Twisted Metal 2. Однако скрины на оптимистический лад не настраивают – уж больно угловатая графика. Хочется надеяться, что к релизу игры графика претерпит какие-нибудь изменения. Выход Twisted Metal 2, кстати, планируется на конец сего года. О системных требованиях таинственно умалчивается, за исключением того, что – Windows 95.

Леонтий Тютелев







Preview

Adrenix

Похоже, что разработчики и сценаристы компьютерных игр однозначно определили будущее человечества. Нас совершенно точно ожидает ядерная катастрофа. Эх, как бы они не накаркали...

Итак, по сюжету готовящейся к выходу игры Adrenix, Земля превратилась в радиоактивную пустыню и переживает далеко не лучшие свои времена. К тому же, на несчастных выживших людей обрушивается новая напасть. Неизвестный вирус распространяется с чудовищной скоростью, унося сотни многострадальных жизней. Мегакорпорации ищут средство от болезни. И, кажется, лекарство найдено. Препарат называется Adrenix. Он прекращает боль, повышает иммунитет к болезни, ускоряет выздоровление, но, как и следовало ожидать от подобной предыстории, оказывает побочное действие.

Adrenix вызывает привыкание организма, в сущности являясь сильнейшим наркотиком. К сожалению, его создатели не признают провала своего проекта и продолжают испытания на людях, пока в подопытные кролики не попадает некто Scott Griffin. Гриффин (видимо, находясь под большой дозой, не иначе) похищает патрульную машину и приступает к поискам пропавшей дочери, попутно громя охрану и помещения ненавистной корпорации. В итоге, корпорация должна пасть, а дочь — обрести живого и невредимого наркомана-отца.



Вот таким сюжетом снабжают разработчики из Playmates свой грядущий 3D action — Adrenix. По сути, новая игра — клон Descent или, скорее, Forsaken. Действие начинается в воздушном пространстве огромного города, среди высоченных небоскребов, и перемещается в лабиринты и залы исследовательских корпусов. Всего в Adrenix будет "20 невероятно запутанных уровней, богатый выбор оружия и достойная оппозиция". Так звучат заявления разработчиков; впрочем, как известно, а у них всегда все самое лучшее. И AI, и движок, и графика — все будет "невиданным и сверхъестественным". Как бы то ни было, а дата выхода Adrenix, запланированная на конец сего года, уже перенесена на начало 1998 года (должно быть, не все еще доведено до соответствующей стадии невероятной сверхъестественности). Зона распространения наркотика — Windows 95.

Тимур Хайдапов









Preview

Jet Moto

Компания Sony Interactive, не ограничиваясь переводом с PlayStation безумных гонок Twisted Metal 2 (см. статью в номере), готовит к выходу игру под названием Jet Moto. Разработчики из Singletrac решили оставить в покое набившие оскомину автомобили и мотоциклы. Вместо этого они дали волю фантазии и придумали некое летательное устройство на манер воздушного мотоцикла с реактивным двигателем. Кто бы мог подумать, но получившееся транспортное средство обладает необыкновенной проходимостью!..

Соревнования Jet Moto, в отличие от Twisted Metal 2, не содержат в себе никаких элементов насилия. Все, что требуется от играющего, так это красиво обходить соперников на поворотах и на прямых. Области проведения заездов — водные поверхности, городские улицы, пустыни, каньоны и так далее. Трассы изобилуют хитрыми поворотами, неожиданными ямами, трамплинами и прочими атрибутами веселой аркадной гонки. Можно предположить, что Jet Moto напомнит футуристические ралли на мотоциклах будущего Scorcher, или же Rocket Jockey. Из Scorcher игра унаследовала способность вашего мотоцикла прыгать, а из Rocket Jockey пришла возможность пользоваться специальными цепляющими устройствами на поворотах.

Как обычно, конверсия с приставок станет возможной благодаря 3D ускорителям. Разработчики рекомендуют чипсет Voodoo. Однако скрины Jet Moto несколько настораживают угловатостью форм гонщиков, а также и всех объектов на трассе. Получается, что акселератор нужен не для улучшения графики, а просто для функционирования игры на PC. О требованиях к аппаратному обеспечению пока не сообщается, зато известна операционная среда — Windows 95. Появление Jet Moto запланировано на конец 1997 года.

Леонтий Тютелев



Wizardry VIII

Жанр:..RPG
Издатель:..SirTech Software
Разработчик:......................................SirTech Software
Ожидается:..Вторая половина 1998 года
ОС:..Windows 95, 3Dfx

Wizardry... Слово, вызывающее у ветеранов RPG теплые ностальгические воспоминания. Игровая серия, стоявшая у истоков жанра, одна из самых длинных на сегодня (единственные конкуренты — Ultima и Might&Magic). Слишком долго нас заставили дожидаться продолжения легендарных приключений. Но терпение, кажется, в скором времени вознаградится. Или — точнее сказать — в относительно скором времени. Пусть не ранее, чем через год, но SirTech выпустит Wizardry VIII!..

Из седьмой в восьмую

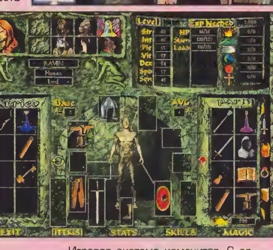
Как известно, предыдущая игра (Crusaders of the Dark Savant) окончилась довольно неопределенно. Сам Dark Savant заполучил в свои призрачные руки Astral Dominae, сильнейший артефакт из всех, когда-либо существовавших в мире Wizardry, способный создать или уничтожить вселенную и содержащий в себе саму формулу жизни. Но все-таки осталась надежда, остались силы бороться — да и ваши шестеро бойцов были готовы перегрызть глотку кому угодно. Именно с момента бегства Самого Плохого Парня и начнется восьмая серия. Таким образом, она будет прямым продолжением супер-хитовой седьмой.

Несмотря на это, действие будет происходить не на Затерянной Гардии, а где-то еще (вселенная велика, а разработчики скрытны). Тем не менее, нам обещают встречи со многими персонажами Wizardry VII и многими, если не всеми, расами Гардии. Конкретно упоминаются Т'Ранги и Умпани. И, естественно, можно будет переносить персонажей из предшествующей игры.

Куча хороших нововведений

Самое отрадное — в игре будет партия, а не один в поле воин. Более того, максимальное число персонажей осталось равным шести (идеальная численность команды). И в дополнение к тому, появились два слота для NPC, которых судьба и фантазия создателей могут забросить в ваши распростертые объятья! И хотя NPC не будут столь уж частыми гостями в вашей партии, тем не менее сам факт отряда из восьми героев — такого не было уже давненько.





Игровая система изменится. С одной стороны, она будет более доступна новичкам, а с другой — опытные RPG-шники смогут проконтролировать все, что их капризной душе угодно. Еще одна приятная новость для ветеранов: создание персонажа можно прервать в любой момент.

В игре оставлены все старые расы и классы, плюс внедрился один новый класс — Gadgeteer (специалист по механике?). Атрибуты не претерпят кардинальных изменений, зато скиллы постигнет небольшая глобальная революция. Разработчики решили убрать из списка умений все те способности, которые являются вполне обычными в жизни, сделав их как бы постфактум, то есть присутствующими изначально. Среди прочих сокращений присутствует и несколько необычное — "легализация" функции automap (карта), которая в седьмой части относилась к разряду способностей персонажей и появлялась только тогда, когда таковые способности находились на соответствующе высоком уровне; поскольку это вызвало тотальное недопонимание в народе, завалившем Sirtech письмами с общим вопросом "куда у меня девалась карта??!", то теперь automap превратилась в стандартную компьютерную функцию и будет присутствовать постоянно. Что же касается нововведений, то за счет упрощения "мирских" скиллов появится ряд новых, если можно так выразиться, более ирреальных. Каких именно — пока что не уточняется. Если о них что и известно, так это то, что максимальное внимание уделяется балансировке всех скиллов и тому, чтобы среди них не оказывалось относительно бесполезных и лишних.

Наиболее же важное изменение, как мне кажется, коснется атрибута Personality. Раньше он влиял только на успешность общения с NPC. Теперь же он действительно будет определять личность персонажа. Герои смогут общаться друг с другом и постоянно станут комментировать текущую ситуацию, а также выражать свои впечатления по поводу прихода в новые локации. Это не значит, что они примутся трепаться все время напролет, но когда им будет что сказать — они не упустят случая.

Подобное можно считать большим шагом вперед. Судя по всему, это поможет оживить персонажей гораздо лучше, чем отыгрыш alignment'а в Baldur's Gate — остается надеяться, что мы получим именно то, что нам обещают.

Подняв тему личностей, нельзя не вспомнить про NPC. В восьмой части предполагается, что у каждого будет своя кратенькая история — и не придется иметь дело с говорящими манекенами без прошлого. Помимо того, в зависимости от ваших действий NPC могут как сделаться друзьями, так и врагами (а могут и просто стать к вам полностью индифферентными). Из сказанного с прямой необходимостью вытекает мысль о том, что при таком раскладе сюжетная линия должна бы стать нели-

нейной. Так оно и есть: концовок окажется несколько. Можете добавить сюда еще и предполагаемые часов сто успешной игры, которые потребуются для прохождения. А добавив, представите себе размеры и насыщенность мира Wizardry VIII. Кстати, к вопросу о том же — всевозможные новые предметы и вещицы также постепенно обретают свои места в программных кодах и графике, и есть данные, что их, как обычно, будет несметно.

Великолепной магической системе предыдущих частей предстоит войти в полосу изменений. Связано это будет в первую очередь с двумя факторами. Во-первых, возникнет возможность боя на расстоянии, и находящегося на дальнем конце коридора противника можно будет уложить файерболом. Во-вторых, магия выносится в разряд отдельных скиллов.

Мечи свистят, файерболы летят...

Wizardry VIII заявляет свое решительное "Нет!" реал-таймовому бою, оставаясь верной впервые (если верить разработчикам) появившемуся именно в Wizardry пофазовому режиму, который является средним между real-time и turn-based. Подобная же система была применена в Wizardry VII.

Пофазовый режим означает, что схема боя не является примитивизмом из области "сначала ходят мои герои, потом монстры". Перед началом хода вы отдаете своим персонажам приказания насчет того, какие действия они должны будут предпринять (тем временем компьютер, видимо, отдает аналогичные приказания своим приспешникам). Далее вместе с началом хода противники и ваши персонажи начинают выполнять заранее предрешенные к выполнению действия. Причем каждый персонаж более одного решения за ход принять не может. По окончании хода вы подводите для себя итоги и принимаетесь планировать следующий.

Будет устранен один из... ну, не то чтобы недостатков, но спорных моментов Wizardry VII. Там монстры появлялись из ниоткуда. Зайдя в локацию, которая и издалека, и вблизи казалась пустынной, вы сталкивались с толпой врагов, о существовании которых подозревал только сценарий. Теперь же противник будет виден издалека, и его можно будет атаковать с расстояния.

Введение дистанционного боя, несомненно, является большой форой для играющего: вместо того, чтобы сходиться с каким-нибудь здоровущим монстром вплотную, его можно будет нашпиговать всяким разным хорошим с безопасного расстояния. Казалось бы — да только как бы не так! Перво-наперво, монстр вполне может ринуться на вас, и хорошо, если не раньше, чем вы успеете чем-нибудь выстрелить. Потом, некоторые особо злостные противники могут стрелять и сами. И наконец, следуя принципам 3D action, если вы примените такой тактический ход, как паническое бегство, то противник(и) вполне может устремиться за вами следом.

Да, кстати, противников за раз может оказаться до тридцати особей, и по причине того же самого дистанционного боя нападать они уже будут не с одной стороны, а со всех возможных. В общем, большое веселье гарантируется...

Новости о графике: хорошая и плохая

Хорошая заключается в следующем: графика, как и следовало ожидать, сделала большой скачок вперед. То есть SVGA, много-много цветов, динамические источники освещения, трехмерность с 360 градусами свободы перемещения и прочие приметы нынешнего высокотехнологичного века.

Плохая же такова: владельцы 486 машин уже могут начинать рвать на себе волосы и копить на "пентюх". Гражданам же, уже владеющим этим шедевром прогресса, следует озаботиться покупкой 3Dfx. Да, как это не шокирующе звучит, но для Wizardry VIII потребуется 3D-акселератор! Между прочим, одной из причин этого является... ага, он самый, дистанционный бой. Машина неспособна обрабатывать толпу монстров и значительные уходящие вдаль пространства, да еще и проводить через них использующие real-time lighting файерболы да молнии. Соответственно, без 3Dfx — никуда.

Лидер 1998?

Чтобы там не говорили, а Wizardry VIII будет рассчитана скорее на ветеранов жанра, чем на новичков. Об этом свидетельствует и скрупулезное следование канонам жанра, и упор на те его стороны, которые более привлекательны давним поклонникам. Еще один аргумент в пользу этого — полное отсутствие даже намека на multiplayer! Только сольная игра — и это хорошо, ибо сетевые RPG сейчас выделяются в отдельный жанр, а классическая ролевка на multiplayer не рассчитана.

Но именно эта консервативность может принести Wizardry VIII титул "Лучшая RPG 1998", поскольку большинство прочих проектов так или иначе делают шаги в сторону от классической концепции CRPG. Будем верить, что игра выйдет достойной. Но понадеемся также, что конкуренты ее будут достаточно сильны, чтобы лидерство досталось ей в трудной и честной борьбе!

Андрей Алаев,
а также Иван Самойлов

Интервью с Брендой Гарнеу

Разрешение на публикацию приводимого ниже интервью любезно предоставлено Уильямом Эбнером (William Abner), главным редактором интернетовского журнала The Gaming Nexus. Надеемся, что всем поклонникам саги Wizardry оно окажется небезынтересным, тем более что о Wizardry VIII пока что доступно весьма немного информации.

Интервью происходит между Брендой Гарнеу (Brenda Garneau), основным сценаристом и идейной вдохновительницей игры, и представителем The Gaming Nexus. Оно в особенности интересно тем, что речь здесь идет не только о грядущей восьмой части сериала, но и о жанре в целом.

Печатается с незначительными по смыслу сокращениями.

Редакция

Gaming Nexus: В чем конкретно заключается ваша роль в разработке Wizardry VIII?

Brenda Garneau: Я сценарист, рассказчик и представитель старой школы в команде разработчиков.

GN: Как менялась ваша роль по мере создания новых игр сериала?

BG: Прежде всего менялась я сама. Так как я проработала в команде столь продолжительный срок, то у меня была возможность перенять опыт у множества дизайнеров. Чем больше я узнавала, тем выше я поднималась. Естественно, я контактировала и с разработчиками других игр, например, с Яном Карри (Jagged Alliance) и Гвидо Хенкелем (Realms of Arkania). Со временем пришло более глубокое видение игры и понимание того, каким образом игра в голове разработчика преобразуется в коробку на полке. Менялась я, изменилась и вся игровая индустрия, а вместе с ней и запросы игроков. В той или в другой степени мне довелось работать со всеми проектами сериала Wizardry, и в настоящее время мое участие в разработке восьмой части самое что ни на есть непосредственное.

GN: В каком соотношении ваша команда состоит из ветеранов сериала и новых талантов?

BG: Ветераны составляют больше половины, причем двое из нас работают с самого начала — я и Линда Карри. Честно говоря, эта игра — детище компании Sirtech. И никто не собирается передавать дела группе новых талантов, которые на гребне успеха предыдущих игр поедут дальше. В команде просто нет неталантливых людей, они все прошли тщательный отбор. Центральная фигура среди дизайнеров — Алекс Медуна (Alex Medula), именно он разработал великолепный AI в Jagged Alliance. Ему удалось привнести в игровой мир глубину, которая отразилась и на поведении мира в целом, и на его реакции на действия игрока. К тому же, Алекс — закаленный игроман, который переиграл во все, что появлялось. Поэтому, когда я, которая в течение 15 лет занималась в основном только Wizardry, временами захожу в тупик, он зачастую способен подсказать выход из сложившейся ситуации.

Все, начиная с ведущего программиста до художника, попали в команду, уже имея за плечами солидный опыт работы по выбранной специальности. И все они — ветераны Wizardry, ветераны игровой индустрии, ветераны-художники и ветераны-игроки — вносят свой вклад в общее дело.

GN: Считаете ли вы, что такая смесь старой и новой крови способствует созданию игры, ко-

Preview/Wizardry VIII

торая, обладая новизной, не теряет связи со своими корнями?

BG: Да, это так. По моему мнению, взгляд со стороны просто незаменим. Что касается меня, то мне очень нравится Wizardry VII. И какая-то часть меня хотела бы оставить все, как есть, и игрвть, играть, играть... Но это неправильно. Для того, чтобы игра стала лучше, ей нужно выйти на новый уровень. Ролевые игры развиваются со временем, используемые в них системы становятся все более сложными по мере роста возможностей компьютеров. В этом плане огромную роль имеет обратная связь, и чем больше информации будет в вашем распоряжении, тем взвешеннее будут ваши решения, тем лучше вы сможете учесть интересы групп, играющих в ролевые игры.

В том, что касается дизайна, мне прекрасно известны пожелания тех, кто играли в Wizardry старого образца. С другой стороны, мне трудно учесть взгляды и стремления новичков в этом жанре. Кстати, мы частенько приглашаем в наш офис подобных "девственников", чтобы проверить на них новые теории. Врубаются они или нет? Понятно ли им то, что мы делаем? Насколько просто они осваиваются в игре, или для них все-таки придется стряпать 40-страничный мануал? Пока то, что получается, явно является Wizardry, в этом можете быть уверены, иначе мы вместе с Линдой подняли бы такой крик... В то же время, реализовались новые вещи и некоторые нюансы, введения которых люди ждали годами. И это именно "новая кровь", как вы выразились, которая поместила эти новшества в копилку.

GN: Я уверен, что вы не собираетесь слишком много раскрывать, но на что будет похожа основная тема Wizardry VIII?

BG: М...да, я действительно не могу особо болтать... Игра будет непосредственным продолжением Wizardry VII, в конце которой загадочный бог Dark Savant умудрился завладеть устройством Astral Dominae. Эта штуковина обладает возможностью создания жизни, созидания или уничтожения вселенной. То есть это наиболее мощный артефакт, когда-либо встречавшийся в мирах Wizardry.

Последнее, что вы видите — улыбку на лице бога, который удаляется с Astral Dominae в руках, направляясь в некоторое особое место. Где вы и встретитесь с ним вновь. История, на самом деле, значительно более сложна, она связана с событиями 200-летней давности, которые неизвестны и самому Dark Savant. К тому же, вы не единственный, кто прибудет на эту планету.

GN: Не мне вам говорить, что создание и развитие персонажей — один из важнейших элементов ролевых игр. Какие новые детали и идеи появятся в этом плане в Wizardry VIII? Можно ли будут импортировать персонажей из предыдущих игр?

BG: Персонажи — важнейший элемент ролевых игр, не так ли? Мы убили уйму времени, прорабатывая наши расы, профессии, умения и характеристики. Ничего не забыла?.. В общем, мы устранили все, что вызывало недовольство в предыдущих играх. В то же время мы сохранили все те элементы, которые являются характерными для сериала. Появились и новые интересные черты. Значительно более сложным стал учет характеров персонажей. Выбор того или иного характера (некоторые типы весьма забавны, другие — серьезны, что называется, "без дураков") существенно влияет на игровой процесс.

Ваши подопечные научились говорить, они не болтливы, но когда будет нужно сообщить нечто важное — скажут. Появилось несколько новых умений, которые отражают те технологии, с которыми вы можете столкнуться во время игры. Что еще? Улучшена сбалансированность игры в целом, добавилось несколько уникальных возможностей. Специальности персонажей были пересмотрены, к классическим добавилась еще одна — Gadgeteer. Я не могу распространяться сейчас о подробностях, но мы прошлись очень серьезно по всем параметрам и сделали все более солидным.

Импортирование персонажей, безусловно, будет присутствовать. Я слишком привязалась к моей собственной группе, чтобы это было иначе. К тому же вы столько гнались за этим Dark Savant, что ваши персонажи заслужили право на продолжение преследования.

GN: С момента выхода последней Wizardry появилось множество технологических новинок





(3D графика/звук, MMX и так далее). Планируете ли вы учесть их в новой части игры?

BG: Wizardry VIII будет "бегать" на новом трехмерном движке с возможностью поворачиваться на все 360 градусов, перемещаться вниз/вверх, под водой и прочее подобное. В штате команды работают профессионалы — сценарист, композитор, а также скульптор, который и занимается моделированием объектов. Что касается технологии, то мы остаемся на гребне — для игры уже требуется 3D ускоритель.

GN: Вопрос, которым задаются все подряд. Каким образом будут происходить схватки — в перспективе от 1-го или от 3-го лица, в пофазовом, походовом или realtime'овом режиме? Что нас ждет в Wizardry VIII?

BG: В нашем случае будет пофазовый режим. Вы в курсе, что этот режим впервые появился именно в Wizardry? Было бы сумасшествием поменять все сейчас. Странно вообще поднимать этот вопрос. Всякий, кто мало-мальски знаком с ролевыми играми, знает, что это — единственная система, которая позволяет получить корректные результаты с учетом инициативы. Системы real-time не учитывают должным образом показатель dexterity (сноровка в выполнении какого-либо действия либо в обращении с каким-либо устройством), а походовые исходят из того, что все торчат на месте, пока кто-то один ходит. В то же время, мы знаем, что некоторым не нравится, что бои в пофазовом режиме тянутся дольше, чем любые другие.

В общем, после многочисленных поисков мы выработали систему, которая, будучи real-time'овой, сохраняет все преимущества пофазовой. По-моему мнению, система получилась просто революционной, я не припомню игры, где было бы нечто подобное. Вообще, мы все время пытаемся отстаивать истинную систему RPG. И делаем все, чтобы она была доступна по возможности большему количеству людей. В этом заключается наша философия. Некоторые игры стали настолько RPG'подобными, что они просто выхолостили в себе ролевые корни. Ведь недостаточно показать характеристики героев, организовать схватки и время от времени демонстрировать какого-нибудь волшебника.

GN: Настоящие RPG имеют дело с огромным количеством чисел, получаемых в результате бросков игральных костей. Чаще всего это встречается при генерации персонажей и использовании магических предметов. В какой степени в Wizardry VIII будут учитываться разного рода числовые параметры?

BG: Все детали, касающиеся базисных показателей, умений и заклинаний, будут доступны игрокам, но некоторые "глубинные" вычисления будут скрыты. Если игроку захочется узнать, каким образом определенные модификаторы повлияют на его персонажа или каким образом супер-щит изменяет класс доспехов — эта информация окажется доступной. Мы открыли названный пласт данных, чтобы вы могли знать, что на что и каким образом влияет. Едва ли это сможет привлечь новых поклонников, но ветераны RPG смогут утолить информационный голод. Что касается персонажей, то теперь их станет возможно создавать практически "с нуля", полностью контролируя процесс генерации.

GN: Одна из проблем, возникающих при создании ролевой игры, — нахождение баланса между сюжетом и игровым процессом. Как в этом плане обстоят дела у вашей команды?

BG: Вопрос с подвохом? Сюжет — одна из самых сильных сторон Wizardry, мы никогда не ставили под сомнение его необходимость. Все части сериала органично переходят одна в другую.

Хотите пример возникновения сюжета? Например, вы берете несколько различных человеческих групп/рас с устоявшимися традициями и верованиями. Конфликт в таком случае неизбежен. Один конфликт потянет за собой другие, а потом приведет и к саботажу. На этом фоне появляется ваша группа из шести персонажей. Естественно, вы хотите выиграть. Ваши противники — тоже. Разбавьте эту среду тайнами и спрятанными предметами. Вот вы и получили сюжетное ядро. На нем уже можно основать увлекательный сценарий, в котором конфликты получат развитие, который найдет отражение в игровом процессе.

Примером игры без сюжета можно назвать пасьянс или даже DOOM/Quake. Если вам хочется полного погружения играющего в игровую реальность, как это происходит в RPG, нужно вызвать в нем сопереживание, потребность заботиться о персонажах, стремление добиться поставленных в игре целей. Без сильного сюжета это недостижимо. Поэтому мы никогда даже и не думали противопоставлять сюжет игровому процессу или каким-либо образом балансировать их соотношение.

В ходе разработки игры сюжет и игровой

процесс сливаются настолько плотно, что их невозможно разделить. Все остальное — схватки, магию и прочее — можно считать практически самостоятельными компонентами. Я прекрасно помню великие сражения, которые мне приводилось проводить (не только в компьютерных играх, но и в традиционных — с карандашом на бумаге), но я несколько подзабыла, какие обстоятельства им сопутствовали. А ведь все это было связано теснейшим образом. Причина, по которой сражение вас так сильно захватывает, кроется в том, что вас волнует участь ваших персонажей, вы стремитесь сохранить им жизнь, ведь от этого зависит возможность достичь поставленной перед вами цели. Которая, само собой, обусловлена все тем же сюжетом.

GN: Замечали ли какую-либо несбалансированность в предыдущих играх Wizardry?

BG: Wizardry IV была прекрасно сбалансирована для опытных игроков в Wizardry, но она была совершенно неприемлемой для всех остальных. Остальные были сбалансированы идеально. С каждой новой игрой мы прихватывали в симуляцию все новые кусочки реального мира. И каждая игра получалась именно такой, какой ее хотели видеть на момент выпуска. Сейчас мы сделали бы их чуть по-иному, но это уже просто свойство человеческой природы. В то мгновение, когда ты что-нибудь заканчиваешь, ты говоришь самому себе: "А ведь можно было бы сделать еще то-то и то-то". Каждая из игр Wizardry выступала эволюционным развитием предшественницы, иногда это был гигантский шаг вперед, а иногда — совсем крохотный. Мы столько играли в наши игры, что практически помним их наизусть. И делаем все возможное, чтобы очередная часть была сбалансирована. Нам повезло также, что над нами не довлеет толпа акционеров, никто не гонит нас с выпуском бета-версии и так далее.

GN: В последнее время ведутся разговоры о смерти компьютерных RPG как жанра. Как вы видите в этом плане дальнейшее развитие жанра ролевых игр?

BG: Я считаю, что жанр не развивается — скорее имеет место быть определенный регрессивный процесс, связанный с выходом в последнее время массы "облегченных" ролевых игр. Они замарали жанр истинных RPG типа Wizardry или Ultima, которые как раз сейчас начинают свое возвращение на сцену. Мне думается, что причина, по которой ролевые игры были в тени в течение нескольких последних лет, кроется в том, что их аудитория значительно меньше, чем у игр типа DOOM, а их производство связано с огромными денежными и временными затратами. Приходится отслеживать так много особенностей и деталей, что бюджет в сравнении с играми других жанров удваивается. Поэтому, если только вы не полностью осознаете, что делаете, — лучше разрабатывайте очередной клон DOOM, а не ролевую игру.

Как развивается жанр? В грядущем году основные ролевые компании выставят на рынок настоящие RPG, и это должно реабилитировать жанр, вернуть его к истокам, послужить толчком к возрождению. Которое, как я надеюсь, продлится многие годы. По моим данным, сейчас в разработке находится не менее семи наименований. Не стоит также недооценивать тех ребят от маркетинга, которые следят за настроениями на игровом рынке. Если пойдет крик "дайте нам RPG!!!", то их реакция будет соответствующей и незамедлительной.

GN: Как по-вашему, игры, которые можно отнести к разряду ролевоподобными (например, Diablo), являются благом или, наоборот, бедой жанра?

BG: Мне думается, что и тем и другим. Пусть Diablo и не может быть названо истинной ролевой игрой, но его появление способствовало потрясающему росту популярности жанра. Те игроки, которые никогда раньше не прикасались к ролевым играм, осознали, что в них можно и нужно играть. К тому же, создателям Diablo удалось уловить и привнести в игру ту атмосферу, которая возникает во время ночных посиделок с классической D&D-игрой за кухонным столом. В этом плане Diablo оказался полезен. Что же касается недостатков таких игр (в меньшей степени они выражены у того же Diablo) — они слишком поверхностны, так как сделаны людьми, которые так до конца и не разобрались в том, что, собственно, представляет из себя RPG. Поэтому сделанные ими системы работают коряво и распадаются по швам. Такие игры могут и отвратить игроков от всего направления. Остается надеяться, что им попадется что-либо вроде Diablo, — то, что не отвратит их от истинного пути.

GN: Складывается впечатление, что представители современных средств массовой информации "наезжают" на любую игру, в которой не предусмотрен режим multiplayer. Они делают это даже в том случае, если игра прекрасно обходится режимом для одного игрока. Что вы можете сказать по поводу этой моды на multiplayer?

BG: Хотелось бы, чтобы люди поняли, наконец, что не во всех разработках уместна многопользовательская среда. Не говоря уже о том, что далеко не все игры будут одинаково хороши на отдельном компьютере и в сетевом варианте. Для некоторых игр, к тому же, необходимо, чтобы все игроки начинали играть одновременно, иначе потеряется всякий смысл. Мне представляется, что многопользовательские ролевые игры вскоре выделятся в самостоятельный жанр. Я понимаю, что покалечить в игре ближнего значительно более приятно, чем оторваться на компьютере за счет знания слабых сторон его AI. Это удовольствие мне понятно, оно и лежит в основе всеобщей тяги к multiplayer.

GN: Какое влияние, по-вашему, оказал, оказывает и еще окажет на ролевые игры multiplayer?

BG: Можно отметить пару моментов. Либо все вернется к корням — многопользовательским играм за кухонным столом, в качестве которого будет выступать Интернет, либо появится самостоятельный жанр RPG-Action. Для этого нужно еще будет пересмотреть вопрос, кто что получает в игре и по какой причине. Также больше внимания будет уделяться схваткам.

GN: Были ли попытки каким-либо образом повлиять на вас, чтобы вы включили multiplayer в Wizardry VIII?

BG: Предпринимались попытки заставить нас включить в Wizardry VIII все, что только можно было изобрести под Солнцем. В этих условиях нашей основной задачей было сохранить применяемую нами систему RPG. Это не означает, что multiplayer не станет частью вселенной Wizardry, но именно сейчас этот вопрос не прорабатывается.

GN: После восьми релизов Wizardry можно считать одним из наиболее продолжительных сериалов в истории компьютерных игр. Виден ли конец этого процесса, или вы считаете, что все только началось?

BG: Сейчас, когда мы по уши погрузились в Wizardry VIII, нам просто некогда задумываться о том, как будет выглядеть Wizardry XI. Мы все время придумываем новые и новые элементы. Я уверена, что в нашей команде вы не найдете никого, кто скажет: "Ну вот, мы получили, что хотели". Слишком много у этого сериала поклонников, да и мы сами тоже не с боку-припеку и отнюдь не хотим, чтобы сериал закончился. Что забавно, я помню, как такой же вопрос мне был задан во времена работы над Wizardry III лет этак 10 назад.

GN: Вы работаете с этим сериалом уже 15 лет. Любопытно, какой из игр вы отдаете предпочтение?

BG: У меня есть две любимицы, причем по совершенно различным причинам. Я никогда не забуду мои ощущения во время игры в самую первую Wizardry. Для меня это было первым путешествием в подобный мир, поэтому я была удивлена и потрясена, я заболела этой игрой. Во многих аспектах мои чувства можно было сравнить с первой любовью. Моей первой любовью к компьютерным играм.

Вторая — Wizardry VII, хотя по той же причине я очень хорошо отношусь и к Wizardry VI. Скажем иначе, я не в восторге от Wizardry II, III, IV и V.

GN: О'кей, мы приближаемся к концу. Хочется еще раз поблагодарить вас за потраченное на удовлетворение нашего любопытства время. Спасибо вам от имени всех из Gaming Nexus и наших читателей. Я считаю, что нужно задать еще один завершающий вопрос, которым я решил заканчивать все мои интервью. Вопрос, который позволит заглянуть в суть вещей, даст нам возможность узнать вас с чисто человеческой стороны. Итак, с какой начинкой вы предпочитаете пиццу?

BG: Мы здесь заказываем себе пиццу со всевозможными прибамбасами... мои предпочтения в этом вопросе все еще не устоялись. Я — человек, которому пицца необходима в приличных количествах. Любимый вариант — побольше соуса, чуть-чуть сыра, лук, перец и Tabasco. По моему, вкусовые рецепторы у меня уже давно атрофировались.

Перевод с английского — Игорь Бойко

The Gaming Nexus

(http://www.gamingnexus.com) — развивающийся интернетовский журнал, появившийся около четырех месяцев назад и уже успевший зарекомендовать себя с лучшей стороны. Наполнение его на сегодняшний день таково: солидные review, схематичные preview на уровне новости, в ограниченном количестве демо-версии последних новинок, обширная библиотека патчей, формы регистрации бета-тестеров и т.д. Одна из наиболее стоящих рубрик этого сервера — интервью с разработчиками игр. Откуда мы, собственно, и почерпнули данное интервью.





X-COM Interceptor

Жанр:	Стратегия + космический симулятор
Издатель:	MicroProse
Разработчик:	MicroProse
Ожидается:	Вторая половина 1998 года
ОС:	Windows 95

Да-да, совсем недавно Microprose объявила о начале работ над четвертой серией X-COM, которая будет называться Interceptor. Но заранее хотим предупредить вас, что игра, скорее всего, окажется вовсе не такой, какой ее ждут тысячи поклонников. Дело в том, что Mythos Games (разработчик всех предыдущих частей) полностью отмежевалась от Microprose и больше не обладает правами на X-COM, а соответственно и продолжать его покамест не планирует. Так что делать Interceptor будут совершенно новые люди. Хотя и под эгидой MicroProse.

Охота за ресурсами

События Interceptor разворачиваются во временном промежутке между второй и третьей серией X-COM. Однако это еще не самое удивительное. Как вам нравится, что новая игра будет космическим симулятором?.. После полного уничтожения T'leth, подводного города пришельцев, на Земле воцарилось относительное спокойствие. Относительное потому, что как раз в это время на планете стали иссякать запасы естественных природных ресурсов. Предвидя скорый энергетический кризис, земные мегакорпорации начали рассылать по всей галактике тысячи исследовательских звездолетов для поисков полезных ископаемых. И они их нашли. Но не только их. Оказывается, в некой отдаленной солнечной системе, богатой минеральными ресурсами, сохранилась военная база инопланетян, планирующих новое вторжение на Землю.

В скором порядке пришлось размораживать проект X-COM, неплохо зарекомендовавший себя в прошлом. Вас, как главнокомандующего земных сил, отправляют прямо на место, чтобы расправиться с отдаленным оплотом враждебных инопланетян. Не правда ли, немного напоминает сюжет четвертого Wing Commander? Впрочем, этим их сходство не ограничивается, поскольку теперь играющему придется собственнолично сесть за штурвал космического истребителя.

Экономное и активное управление

Только не думайте, что Interceptor имеет такое же отношение к X-COM 1/2/3, как, скажем, Streets of SimCity к SimCity 2000. Вовсе нет. X-COM 4 — совершенно полноценная игра серии. Стратегическая часть осталась в неприкосновенности. То есть вы по-прежнему будете строить и развивать свою базу (в данном случае — космическую станцию), проводить научные исследования, производить, ремонтировать и экипировать корабли.

Только нанимать на службу теперь придется не солдат-рекрутов, а присылаемых вам с далекой Земли пилотов, так как они и их истребители-перехватчики станут вашей основной опорой в борьбе с чужими. У каждого пилота есть свои преимущества и недостатки, а также звание, которое будет повышаться по мере того, насколько активно и успешно пилот участвовал в боевых действиях.

Экономическая структура X-COM: Interceptor глубоко продумана и более динамична, нежели в предыдущих играх серии. Например, если вы начнете в неограниченных количествах продавать некий товар, то цены на него скоро упадут из-за перенасыщения рынка. Ваша активность (либо, наоборот, пассивность) при управлении колонией также может повлечь за собой определенные последствия в виде, соответственно, увеличения или сокращения финансирования. Еще можно добавить, что появится возможность непосредственно влиять на развитие пришельцев и их финансовое положение.

Путем постоянных атак на базы противника вы можете добиться того, что они просто даже не будут в состоянии нормально отразить очередное ваше нападение. Если же вы все-таки оставите их в покое, развиваясь сами, то через некоторое время ждите многочисленных гостей с крутым оружием, обуреваемых вполне понятным желанием сравнять вашу базу с землей, точнее, с космосом.

Реалии космической глубинки

Ведение сражений в космосе привносит свои характерные особенности. Например, если во время атаки на базу пришельцев вы уничтожите все ангары для звездолетов, то сможете увидеть, как истребители и грузовые корабли чужих беспомощно дрейфуют в космическом пространстве неподалеку. В таком случае вам предоставляется возможность захватить парочку с собой для дальнейшего использования.

Далее, в Interceptor присутствуют различные расы, населяющие солнечную систему. Все они будут развиваться наравне с вами, и вполне вероятно, что с некоторыми из них можно будет поддерживать дружеские отношения, тем самым получая если не материальную, то хотя бы моральную поддержку. Конечно, не стоит рассчитывать на дружелюбное к вам отношение всех жителей системы. Наверняка среди них найдутся какие-нибудь последователи Сириуса, которые будут сотрудничать с врагом, а вам всячески досаждать.

Командир — он и в космосе командир

Играть в X-COM: Interceptor предстоит в двух режимах, как и раньше: стратегическом и боевом. В стратегическом вы будете распределять ресурсы по своей базе, поддерживать отношения с Землей, планировать нападения.

В боевой части вы окажетесь в тесной кабинке истребителя-перехватчика, идущего в атаку. Вообще-то довольно странно, что вы, как главнокомандующий, вы-





нуждены лично принимать участие в сражении. Хорошо хоть, что в бою вы вовсе не теряете командирских полномочий. У вас остаются возможности распределять истребители по периметру зоны боевых действий и вызывать с базы подкрепление. Конечно, если таковое там еще есть.

Трехмерность и сетевая игра

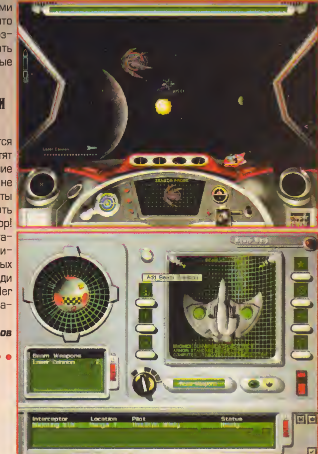
Симуляторную часть MicroProse обещает сделать на полностью трехмерном движке. Пока еще не совсем понятно, разрабатывается ли свой движок, или же он был позаимствован у какой-либо другой компании, но, судя по графике, игра создается в лучших традициях последних серий Wing Commander. Разумеется, X-COM 4 будет иметь встроенную поддержку 3Dfx и других 3D-акселлераторов, так что с визуальной точки зрения обещается нечто в целом симпатичное.

Еще одним нововведением будет режим multiplayer. Впервые вы сможете сражаться не только с пришельцами, но и с вашими пришлыми друзьями. Отметим, что в режиме deathmatch возможно конструировать и создавать собственные виды истребителей.

А НЛО все летели и летели...

В заключение остается лишь гадать, как встретят X-COM: Interceptor давние поклонники серии. Ведь не будут же истинные фанаты походового action играть в космический симулятор! Хотя, с другой стороны, такой поворот может привлечь к игре и массу новых поклонников. Уж среди братии Wing Commander и Tie Fighter — почти наверняка.

Тимур Хайдапов





Помните первый CyberStorm? Несмотря на все недочеты, прекрасная была игра. Походовый wargame во вселенной EarthSiege. Кстати, если на секунду забыть про Battletech и некоторые другие старые игры, то именно CyberStorm следует назвать первой стратегической игрой, сделанной "по мотивам" роботосимулятора. Разумеется, подобная светлая идея пришла в голову не только разработчикам из Sierra. Например, в корпорации FASA некоторое время назад было сформировано специальное подразделение, которое сейчас разрабатывает аналогичный по идее Mech Commander, действие которого разворачивается во вселенной Battletech в применении к сериалу MechWarrior. Но когда он еще выйдет — точно не известно, а вот первый CyberStorm появился уже достаточно давно и имел весьма солидную популярность. Разумеется, продолжение не могло не последовать.

И оно последует. Однако Sierra решила сделать резкий вираж. Вторая часть будет в real-time. Причем сражаться вам придется уже не за мир во всем мире, а исключительно во благо собственных меркантильных интересов. Другими словами, вы — командующий сил одной из мегакорпораций. Сражаетесь за сферы влияния с другими мегакорпорациями. И все это, разумеется, во вселенной EarthSiege. Или вы что думали, там одна только война между роботами и людьми? Святая наивность. Деньги, а особенно очень большие деньги, есть везде и всегда. Так что руководству вашей корпорации небезразлична







исключительно собственная война, решающая же битва за выживание человечества проходит где-то вдали...

В остальном — все так же. Разрабатываете новые технологии, закупаете новых роботов, тренируете новых биодермов. Конечно, разнообразие всего вышеперечисленного несколько увеличится. Что же касается игровых особенностей, то Sierra обещает сохранить в новом стратегическом движке все наработки старого. Например, зависимость передвижения и атак от типа местности. Или использование особенностей природного ландшафта при стратегическом планировании миссии. Как и прежде, за холмами можно будет притаиться во время атаки противника, обзор с холма значительно дальше, нежели в низине, и так далее.

В целом игра по-прежнему останется wargame'ом. То есть никакого строительства роботов во время миссии не будет. Как и раньше, весь отряд укомплектовывается еще на базе.

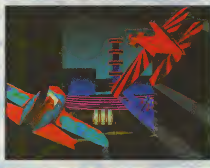
Однако сам поворот в сторону real-time вызывает некоторые опасения. Совершенно очевидно, что такой крен вызван исключительно численным перевесом сторонников real-time над почитателями turn-based. Так что шаг чисто коммерческий. Однако как он отразится на играбельности — вот это уже вопрос. И весьма непростой вопрос.

Появление CyberStorm 2: Corp Wars запланировано на начало 1998 года (впрочем, более вероятным кажется период лета или даже осень). Среда для корпоративных войн — Windows 95.

Петр Давыдов









Preview

Вот и еще один гоночный симулятор, но на этот раз не на машинах, а на аэропланах. Воплощает эту оригинальную мысль в жизнь малоизвестная ирландская компания Inner Workings. Пока непонятно, что у нее получится, но сама идея аэропланов, летающих на бреющем полете и соревнующихся друг с другом, представляется интригующей.

Как обычно, идея игры родилась внезапно. Она случайно была навеяна небольшими моделями самолетов, управляемыми по радио. По словам Эндрю Уолкера (Andrew Walker), главы отдела по разработке новых игр, один из дизайнеров читал заметку про авиамоделирование и подумал: "А что делали бы эти самолеты, если бы могли летать где угодно?"...

И вот теперь Plane Crazy предлагает нам на выбор восемь аэропланов и целых пять миров — Пустыня, Каньон, Порт, Город и Остров. Каждый мир имеет свои специфические отличительные черты, частенько затрудняющие жизнь пилотам — движущиеся поезда, навесные мосты и опасные для бреющего полета бензоколонки. Соревноваться придется не только с остальными самолетами, но и с часами — Plane Crazy включает в себя также гонки на время. Не забыт и режим multiplayer — поддерживается игра по ЛВС и модему. В зависимости от того, насколько успешно вы прошли уровень или обогнали друга на multiplayer, вам выдается некоторая сумма денег для upgrade собственного самолета. Кстати о самолетах — выполнены они полностью в 3D, как и все игровое окружение.

"Наша игра Plane Crazy изначально была задумана для мощных компьютеров уровня Pentium II", — говорит Уолкер. И в самом деле, самые минимальные требования сей забавы — Pentium 133 и 16 Mb RAM. Плюс очень желателен 3D акселератор. Однако до выхода Plane Crazy еще ой как долго, и, очень возможно, эти требования могут измениться (в ту или иную сторону).

Тимур Хайдапов

Duke's Vacation: *Life's a Beach!*

Согласитесь, тысячу раз были правы те, кто говорят: "сделал дело — гуляй смело". Определенно, хорошо выполненная работа подразумевает хороший отдых. Желательно — где-нибудь на Карибах, где в наличие имеются море, солнце и девочки. Такой отдых нужен всякому. А супергероям — в особенности. И в особенности таким, как Duke Nukem. Ведь он и Землю спас, и Белый Дом отстоял, и президента Клинтона выручил. Даже на космических базах пришельцев побывал с недружественным визитом. Нет, Дюку положительно пора нацепить солнцезащитные очки и, вооружившись кремом для загара, расслабить вдоль и поперек перелеченное аптечками тело под ласковыми прикосновениями нимф местного (карибского) происхождения. Покой... Как не отдохнуть, когда впереди грядет новое испытание — Duke Nukem Forever. Просто таки необходимо поднакопить сил, дабы не опозориться перед лицом сотен тысяч поклонников игросериала!

Но что это? Не успел Duke допить свой первый коктейль, как выяснилось, что не он один отдыхает на Карибах. В качестве "соседей" выступают все те же вездесущие монстры. Они тоже прибыли на острова — погреть кости, отдохнуть и... пополнить свои сильно сократившиеся ряды. Ибо, если кто не в курсе, жаркий тропический климат исключительно способствует монстриному размножению. Даже чужеродному отродью







Dethkarz

Похоже, популярность "гонок без правил" не дает спокойной жизни разработчикам компьютерных игр. Вслед за Carmaggedon последовала интерпретация нравов всеми любимого городка — Streets of SimCity. И вот уже ожидается очередное пополнение жанра, теперь уже из Австралии, от Beam Software (издатель — Melbourne House). Называется новая игра Dethkarz, то бишь "Машины Смерти".

Сразу следует заметить, что Dethkarz планируется как многопользовательская игра, следовательно, будет интересна преимущественно в режиме multiplayer. Вам предлагаются: 8 разнообразных типов ландшафта и 16 гоночных треков, каждый из которых можно проехать



в зеркальном направлении. Трассы позволяют участникам гонок устраивать засады, хитро маневрировать, выполнять прыжки и прочие подобные выкрутасы.

Для участия в заездах предлагается четыре гоночные машины, каждая со своими уникальными характеристиками и особенностями, плюс возможность последующего upgrade. Гонки Dethkarz предполагают широкий выбор средств борьбы с конкурентами — это и мины, и самое разнообразное огнестрельное оружие.

По словам разработчиков, Dethkarz в первую очередь рассчитана на мощные компьютеры и 3D акселераторы, в частности 3Dfx. Завышенные требования призваны обеспечить полную трехмерность моделей машин и окружающей обстановки. К этому прибавятся все атрибуты оформления жанра 3D action — real-time lighting, динамическая модель погоды и прозрачные текстуры. Как ни крути, а минимальные требования Dethkarz в результате оказываются действительно высоки: Pentium 166, 16 Mb RAM и 3D акселератор. Подождем и посмотрим, стоит ли игра такой конфигурации.

Тимур Хайдапов







Preview



И снова — в бой!

...Как вы, вероятно, догадались, то была предыстория очередного add-on от компании Sunstorm для Duke Nukem 3D под названием Duke's Vacation: Life's a Beach!. Новый add-on содержит эпизод Caribbean Catastrophe, включающий семь уровней (плюс один секретный), новое игровое окружение, новые игровые возможности и нового монстра — Iguana Captain.

Впервые в игре появятся NPS — невооруженные свидетели ваших героических похождений, на манер мирных жителей в Blood. Их роль берутся исполнить девушки-купальщицы, в купальниках и без. "Эй, но ведь девушки уже были и ранее!" — воскликнете вы. "Угу," — ответим мы. Но только теперь они не стоят на месте, подобно манекенам на витрине магазина бикини, а бегают, умоляют о помощи и пытаются не попасть под ваш меткий огонь. Правда, в большинстве случаев, хе-хе, попытки эти оказываются не совсем удачны.

Итак, очередные и, вероятно, последние приключения Дюка на движке Build появятся ближе к самому концу осени. Как раз к тому времени, как купальный сезон (во всяком случае, на всем протяжении необъятной России) будет уже окончательно и бесповоротно закрыт. Никак, издеваются?..

Александр Ланда
Геймер



хочется нашего солнца, нашего моря, наших коктейлей и — совершенно верно! — наших девочек! Конечно же, такое соседство стерпеть ну никак нельзя.

Негодяи тщатся закосить под мирных пляжников: они сменили гардероб и теперь щеголяют в гавайях, футболках и цветастых рубахах. И даже более того, к ним примкнул также и местный продукт солнечной радиации — Iguana Captain, вооруженный гигантским сачком. Достойным ответом Дюка на подобные новейшие системы вооружения станет пополнение арсенала за счет экзотического (Карибы все-таки!) оружия.

Half-Life

Half-Life представляет собою неортодоксальный 3D action, разрабатываемый на Valve Software и издаваемый под эгидой Sierra. Мы уже рассказывали о Half-Life на нескольких страницах в пятом номере "Навигатора". И, казалось бы, можно было бы тем и ограничиться, и оставить игру в покое до момента выхода ее полной версии. Однако учитывая тот факт, что сейчас она является одним из наиболее ожидаемых проектов в жанре, а также принимая во внимание постоянно обновляющуюся информацию о структуре игры, мы решили вернуться к ней вторично. Дабы не громоздить очередное preview, мы обратились на The Gaming Nexus (www.gamingnexus.com) за разрешением на опубликование сделанного ими интервью, которое было проведено с Гейбом Ньювеллом (Gabe Newell), одним из лидеров команды разработки.

Интервью печатается с минимальными сокращениями и доукомплектовано краткими информационными справками о некоторых монстрах, которые будут представлены в игре. Источником информации о них послужил интернетовский журнал On-Line Gaming Review (www.ogr.com).

Редакция

Gaming Nexus: Чем вы занимаетесь в Valve Software?

Gabe Newell: Я — управляющий директор и один из двух основателей.

GN: Давно ли вы начали программировать, и есть если у вас другие специальности помимо этого?

GN: Я отработал тринадцать лет в Microsoft, в течение которых занимался самыми разными проектами. Начиная с приложений для Macintosh (Multiplan, Word и так далее), продолжая менеджментом программ для Windows 3.0; организовал отдел Multimedia, а в последнее время работал над комплексом технологий, предназначенных для интеграции PC в жилые комнаты — это найдет свое воплощение в Memphis.

GN: Сильно ли отличается разработка программных приложений от создания игр? Что требует больше усилий?





GN: Разрабатывать игры значительно интереснее, чем программное обеспечение или операционные системы. Сидишь, сидишь за бухучетом или табличным процессором, и вдруг понимаешь, что тебе они абсолютно безразличны. Вообще полезно обладать максимально развитым чувством абстрактной мотивации. В случае с операционными системами вам подчас требуется ждать до пяти лет, пока вы увидите, что тот продукт, над которым вы трудились, действительно что-либо изменил для конечного пользователя.

Я люблю игры, и поэтому мне исключительно интересно практически все, что мы делаем по их дизайну, интересно наблюдать за проявлением новых элементов, интересно заниматься тестированием. Несмотря на то, что разработка игр зачастую требует неожиданных подходов и нестандартных решений, все это не столь уж важно, если принять во внимание то удовлетворение, которое получаешь от самой работы, и практически сразу, и в долгосрочном плане.

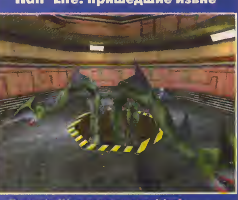
GN: Как была образована Valve Software?

GN: Мы с Майком Харрингтоном (Mike Harrington) несколько лет собирались основать компанию по производству игр. Оба работали в Microsoft и были хорошо знакомы с Михаэлем Эбрашем (Michael Abrash) и Джоном Кармаком (John Carmack) из id Software. Эти двое всячески поддерживали наше намерение, а если такие люди говорят, что тебе стоит уйти с работы и основать игровую компанию, то к их мнению можно прислушаться.

GN: Сколько у вас в Valve сотрудников? Количество программистов, художников и прочее подобное и так далее?

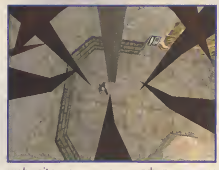
GN: В настоящее время 28 человек трудятся над двумя играми — Half-Life и еще одной, до анонсирования которой дело пока не дошло. Наш менеджер Луиза Дональдсон и я проходим по книжкам как "администрация". Есть семь программистов (один из которых также занимается музыкой и звуковыми эффектами), девять дизайнеров уровней, два художника по текстурам, четверо аниматоров-моделлеров, два вспомогательных программиста, работающих неполный рабочий день по контракту (в обязанности одного из них входит программирование всяческого "разного", второй разрабатывает инструментарий), Лиза Меннет (директор по маркетингу) и Грег Кумер, который тянет совершенно безумный объем работы, в том числе — управляет разработкой второго проекта, поддерживает наш

Half-Life: пришедшие извне



Tentacle (Hypersuctor sensitiva)

Tentacle выказывает характеристики как растения, так и животного, и на уровне теории доказано, что наиболее крупные образчики данного вида используют функции земной атмосферы. Не обладая глазами, ушами или другими органами чувствительности животных, Tentacle тем не менее более чем способен улавливать движение и фиксировать изменяющееся местонахождение источников движения — это осуществимо благодаря внутренним процессам, природа которых до конца еще не изучена. Tentacle, подобно некоторым орхидеям и бромелиадам, вероятнее всего является грибковым паразитом, черпающим питательные вещества из воздуха и детрита; эта теория подкрепляется практическим наблюдением, сообразно которому Tentacle не поедает то, что ему удается убить, но помещает свою жертву среди своих массивных корней и затем поглощает продукты ее распада.



web-site, занимается оформлением всех наших упаковочных и презентационных материалов.

Все наши сотрудники владеют одинаковыми долями в акционерном капитале, и мы этим очень гордимся.

GN: Звучит впечатляюще. А теперь давайте поговорим о вашей игре Half-Life. Движок какого типа вы использовали? Дорабатывали ли вы его?

GN: Мы начали с исходников Quake 1.07. Со временем сделали 16- и 24-битный рендеринг, с нуля переписали AI, добавили скелетную систему анимации, кучу визуальных эффектов типа "хромирования", динамических поверхностей и прозрачности, переместили скриптовый интерфейс в DLL'ьки, внедрили рутину подпрограмм цифровой обработки звука, сделали несколько новых объектных типов и блоков AI, доступных для редактирования в Worldcraft, и многое другое.

GN: Какие улучшения будут проявляться при использовании трехмерных акселераторов? Какие карточки вы можете порекомендовать для Half-Life?

GN: Мы прилагаем максимум усилий, чтобы в Half-Life все, что связано с работой 3D карт, также можно было получить и на программном уровне. Хромирование, прозрачность, монстры из 6000 полигонов — все это пашет и без 3D hardware.

Основное отличие — в скорости. Наличие 3Dfx карты как бы прибавляет к частоте вашего процессора около 100 MHz. В настоящее время мы предпочитаем карты, которые используют 3Dfx Voodoo чипсет, например — Orchid Righteous 3D и Diamond Monster 3D. На подходе еще несколько очень сильных карт, причем 3Dfx стремятся удержать лидирующее положение.

GN: В чем состоит основная сюжетная линия?

GN: Вы назначены участвовать в проведении эксперимента на сверхсекретной ракетной базе. Вскоре вы делаете потрясающее по своему значению открытие и принимаете потрясающее по своей глупости решение.

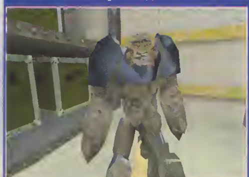
В результате ваши коллеги оказываются размазанными по полу и стенам, а вы должны пробиться сквозь ряды изобретательных монстров на поверхность, где правительственные войска ведут полномасштабные военные действия против инопланетных захватчиков.

Оказались в безопасности? Ничего подобного. Военные заинтересованы в двух вещах — истреблении чужих и в том, чтобы не дать вам проговориться. Перед вами стоит непростая задача: попытаться достичь мира чужих, расстроить их злобные планы и найти способ урегулировать отношения с соотечественниками. В ходе приключений вас ждет знакомство с фантастическим экспериментальным оружием, дьявольски хитрыми оппонентами и картинно-прекрасными мирами. Для победы потребуется не только быстрая реакция, но и неординарное мышление, ведь не все монстры окажутся вашими противниками, и не все окажется таким, каким представляется на первый взгляд.

GN: Не могли бы вы подробнее остановиться на скелетной системе анимации?

GN: При традиционной вершинной системе анимации (vertex animation system) требуется заново сохранять информацию по каждой вершине в каждом новом анимационном кадре. Проще говоря, каждый раз заново делается слепок с полигонной модели (при этом просчитывается произошедшее ее пе-

Half-Life: пришедшие извне



Alien Grunt [Xenotherium myrmex]

Пехотный солдат вторгающихся армий использует телепатию для координирования своих действий с другими войсковыми подразделениями, но при этом отнюдь не стновится менее свръезным противником, если находится в одиночестве. Как и многие обитатели Измерения Портала, в действительности он является колониальным существом, служащим средой обитания для нескольких разновидностей органических паразитов, которые дополняют его разрушительную природу. Наиболее опасными можно считать рои "тхорнетов", автономных насекомых, ориентирующихся на тепловое излучение; они размножаются в трещинах панциря хозяина и только счастливы напасть и пожрать любую живую тварь, которую они увидят в момент своего появления.

Фрагментарная броня, являющаяся частью тела пехотинца, по первому впечатлению казалась продуктом высокой военной технологии; при ближайшем рассмотрении выявилось, что она является биологически разросшимся экзоскелетом, синтезировавшимся благодаря постоянному употреблению в пищу особых минералов чужеродного происхождения. Это приводит к предположению, что длительное существование за предвлами Измерения Портала и воздержание от соответствующих минералов способно ослабить пехотинца и даже привести его к гибели. Впрочем, это не значит, что Земле стоит уповать на самовымирание вторженцев.

Half-Life: пришедшие извне



Barnacle [Cirripedia donaldsonia]

Названный в честь доктора Луиса Дональдсона, своего первооткрывателя и первой жертвы, воздушный барнакль (типичный урод конвергеционной эволюции, подразумевающей развитие организма существа из единой точки), являет собою нереально крупный экземпляр земного подкласса Cirripedia, которая включает в себя обычного гусешеего барнакля. Но если земной барнакль всего лишь пассивно фильтрует питательные вещества, несомые океанскими водами, то аго ксеноморфная сухопутная разновидность самым активным образом отлавливает всякую жизненную форму, которая заимела неосторожность вступить на территорию его владения. Барнаклей часто принимвют за сталактиты, поэтому перед тем, как войти в какую-нибудь пещеру или коридор, необходимо тщательно осмотреть потолок.







■ Valve Software — команда разработчиков Half-Life

ремещение); названный слепок, соответственно, для каждого кадра заново обрабатывается и подгружается в память с последующим выводом на экран. При этом, разумеется, используется очень много памяти. И как одно из следствий, проблематичными оказываются некоторые моменты, например, показ оружия, которым вооружен ваш противник во время deathmatch.

При использовании скелетной системы тела персонажей наращиваются на костяной каркас. Движок перемещает эти кости в пространстве, в реальном времени трансформируя обволакивающую их полигонную массу. Движки со скелетной анимацией создать достаточно сложно и, насколько нам известно, пока еще никто не применил такой движок в играх на PC. Зато при его использовании вы сразу получаете бездну преимуществ. Монстры поворачивают голову, если им приспичит взглянуть на вас. Противники по deathmatch держат в руках соответствующее оружие, плюс можно создавать процедуры для анимации сложных объектов типа турелей и изобретать весьма сложных монстров.

Систему скелетной анимации для Half-Life написал Кен Бедвелл, и мы были изумлены теми возможностями, которые перед нами открылись.

GN: Насколько тяжело будет третьим сторонам разработать своих собственных монстров с применением скелетной системы?

GN: Мы намереваемся предоставлять полную поддержку тем разработчикам и конечным пользователям, которые собираются создавать различные add-on'ы для Half-Life. Нам представляется, что многие свойства нашей игры, в том числе скелетная система, будут способствовать росту ее популярности среди вторичных разработчиков. Мы предоставим средства экспортирования и соответствующие инструменты для пользователей 3D Studio Max, чтобы они могли разрабатывать подходящие для Half-Life скелетные модели. Позаботимся мы и о документации, чтобы те, кто использует другие программы моделирования, смогли создать нужные утилиты.

GN: Можно ли будет отстреливать у монстров части тел?

GN: С вашим вопросом можно связать несколько моментов. Во-первых, в игре действует упрощенная физическая модель, которая в том случае, если вы стреляете во что-либо спереди, отбрасывает цель назад, а если стреляете сзади — отбрасывает цель вперед. Если взрывается граната, то кровавые брызги разлетаются там, где положено. Во-вторых, при текущей дробленности текстур (granularity) можно в общих чертах определить, в какую часть тела монстра попал заряд (в голову, туловище, руки или ноги, если таковые имеются). И в-последних, благодаря скелетной системе существует возможность отделять части тел (применяемый при этом механизм аналогичен модели замены оружия у игрока).

GN: Одна из вещей, которые мне нравятся в подобных играх — возможность разрушения окружающих предметов. Насколько интерактивной будет окружающая среда? Можно ли будет, как в Duke, уничтожать ее злементы?

GN: Конечно. Во время ECTS народ развлекался, расстреливая стекла, ящики, потолочные плитки и прочее.

GN: Во время E3 я видел демонстрационную версию, где фигурировал 6000+ полигонный монстр (если я ничего не напутал). Я знаю, что вы не сможете запустить одновременно табун таких монстров без потерь в частоте кадров. Но каково все же среднее количество полигонов, которое используется для создания каждого персонажа? Будут ли в финальном варианте игры присутствовать 6000+ полигонные монстры?

GN: Мы не показывали всего, на что способны, демонстрируя на E3 монстра с 6200 полигонами. В финальной версии игры таковые многополигонные монстры будут, но они делаются в достаточной мере уникальными, чтобы не по-

Half-Life: пришедшие извне



Alien Slave [Xenotherium subservilia]

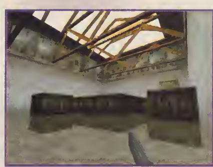
В то время как практически все расы пришельцев, представители которых были собраны и изучены в департаменте Происхождения Ксеновидов, демонстрировали характерный стиль жизни, связанный с отказом от желвний и устремлений, абсолютным лидером в плане змоционального воздержания стали xenotherium subsbrvilia, класс рабов. Эти жалкие существа, размножаемые за покорнов поведение и беспрекословную лояльность, готовы втаковать и беспощадно убивать по первому же приказу своих повелителей. При подобном расклвде они ведут бой с чисто насекомьей яростью, совершенно не заботясь о собственной безопасности и опасаясь гнева своих хозяев больше, чем любых возможных повреждений, которые им может нанести противник. С другой стороны, в редких ситуациях, когда двнные существа оказываются за пределами прямой протекции и сверхзрения своих повелителей, они сбегут без каких-либо угрызений совести, и при этом могут считаться безвредными.

Рабский класс равнодушен к свмому понятию удобства и, согласно запросвм своих рвзводчиков, отличается крайне низким интеллектом. И тем более замечательно, что в рабском классе возможно (теоретически) зврождение революционных тенденций. Во всяком случае, твк называемые повелители сочли необходимым одеть на шеи своим подопечным метвллические ошейники, которыв при попытке снять их причиняют своей жертве боль и в конце-концов приканчивают ее.

Half-Life: пришедшие извне

Houndeye [Sonicanis myriops]

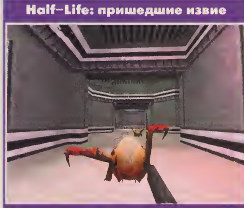
Обычный "глаз гончей" (hound eye), или "звуковая собака", относится к разряду животных, для которых приемлемым вариантом существования является существование в стаях. Оказываясь вне стаи, Houndeyв становится несчастливым и легкоранимым созданием, — но в группах по три и более они способны испускать резонирующие волны, содержащие деструктивные гармонии, приводящие к разрыву внутренних оргвнов жертвы. Оглушение и головные боли — таковы лишь первичные симптомы, о которых рассказали подвергнувшився их атаке и выжившие очевидцы. Но вместе с тем, хорошо наевшись, "глаза гончей" не вступят в фазу своего гармоничвского поведения, рвзве что подвергнутся угрозе либо будут застигнуты в период брачного сезона.





падаться на каждом шагу. Среднее число полигонов назвать тяжело. Мы как-то попытались смеха ради прогнать монстра на 18.000 полигонов. На компьютере с процессором 266 MHz Pentium II мы получили при этом 10 кадров в секунду при включенных тенях. Так что до момента, когда мы сможем вставлять таких тварей в игру, придется подождать еще лет несколько. А вообще-то выглядел он потрясающе, особенно после того, как Кен его хромировал.

Half-Life: пришедшие извне



Headcrab [неклассифицирован]
Непритязательный на вид Headcrab, по всей видимости, является наиболее обычным, наиболее ненавидимым и наименее понимаемым представителем ксенофауны. Он передвигается неуклюже, но стремительно. Его прыжок, если вы не успели уклониться, не является в смертельным в точном понимании этого слова. Как только Headcrab присосался к черепу человеческого хозяина, начинается быстрый и ужасный процесс "зомбификации", в результате которой существование хозяина становится понятием чисто объективным. Если вы или ваш компаньон оказались головокрабированы, то наилучшим выходом станет как можно скорее всадить пулю в пораженный мозг. Только массивное и невосполнимое разрушение цервбральных тканей произведет хоть какой-то эффект на возможность Headcrab'a управлять телом своей жертвы.

GN: Добавили ли вы какие-нибудь новые действия персонажа (присесть на корточки? функцию use? и так далее)?

GN: Да, игрок может приседать на корточки, и это действительно важно, так как его противники обладают сильным AI. В частности, они научились прятаться.

Клавиша use ("применить") в игре присутствует, есть также и Inventory. Мы сможем более подробно остановиться на этих моментах ближе к дате выпуска.

GN: Судя по всему, Half-Life станет по-настоящему захватывающей игрой для одного игрока. Что вы сделали для того, чтобы играть в режиме single-player было по возможности максимально увлекательным?

GN: Есть несколько вещей, которые в данном случае являются весьма привлекательными. Во-первых, общая сюжетная структура игры, которая ориентирована на исследование окружающей среды, выполнение целевых миссий и разрешение головоломок. Игровое пространство является полностью нелинейным — вы можете вернуться в исходную точку даже после того, как проиграете часов тридцать. При этом вы обнаружите, что все сохранилось именно в таком виде, в каком вы все оставили во время своего последнего там пребывания. Мы также позаботились о том, чтобы сделать мир активным, то есть независимо от того, находитесь ли вы поблизости, события развиваются своим чередом. Дизайнерам уровней — Дэйву Риллеру, Гарри Тисли, Брету Джонсону, Дарио Касали, Джону Гутри, разработчику инструментария Бену Моррису и программистам предстояло создать увлекательный игровой процесс, события которого разворачиваются на уровнях и расширяются за границы уровней и времени. Им это удалось.

С чисто технической точки зрения, наиболее сильное влияние на ощущения от игры в одиночном режиме окажут разработанный Стивом Бондом AI и скриптовые последовательности. Уровень искусственного интеллекта позволяет воплотить невиданное ранее разнообразие в поведении встречающихся вам по ходу игры людей и монстров. Некоторые противники будут исключительно агрессивны, другие окажутся трусами. У разных монстров устанавливаются различные органы чувств — одни будут слепы, другие — глухи, третьи смогут отыскивать героя по запаху. Встретятся вам и монстры, действующие командой, и такие, которые достаточно сообразительны, чтобы спрятаться от ваших атак, используя оказавшиеся поблизости укрытия.

Half-Life: пришедшие извне



BullSquid [Gastropolypus toxophlegmata]
Пока еще в точности не установлено, каковы пределы обитания данного сверх-хищника. Хотя он и несет на себе явственный отпечаток водного происхождения, его сильные конечности и характерные нейротоксичные (и, по сообщениям, психоактивные) "ядоплевки" свидетельствуют в пользу того, что по мере эволюции он предпочел сушу. BullSquid не только отличается безудержным аппетитом (необходимым для поддержания его значительных размеров), но также и одержим тенденцией либидо. Коротко говоря, BullSquid попытается либо съесть, либо спариться практически с любым существом, которое встретится ему на пути, независимо от того, к какому виду оно относится, и нимало не заботясь при этом о продолжении потомства — как показало вскрытие, BullSquid является гермафродитом. Дополнительно к тому, умозрительно было доказано, что для животного мира тех мест, откуда пришел BullSquid, его флегма (выделяемая слизь) может быть чем-то наподобие афродизиака; но для земных созданий попадание ее в организм приводит к летальному исходу.

С помощью скриптовых последовательностей мы получили прекрасную возможность излагать сюжет, не нарушая реальности игровой среды, свойственной жанру 3D action. Совсем недавно Джон Гутри показал мне совершенно убийственную сценку на тему "человек, за которым гонятся монстры, за которыми гонится армейское подразделение". Этот подход позволил нам уйти от прерывающих действие видеовставок, которые всегда выглядят крайне неуклюже и портят всякое впечатление.

GN: Каковы ожидаемые минимальные аппаратные требования и дата релиза?

GN: 100 MHz Pentium с 16 Mb RAM, Windows 95 или Windows NT 4.0. Выход игры запланирован на ноябрь 1997 года. (через полторы недели после интервью Half-Life перенесена на весну 1998 года — пер.).

GN: Огромное спасибо, все сказанное о Half-Life звучит потрясающе, я уверен, что эта игра будет несомненным вашим успехом.

Перевод с английского – Игорь Бойко и Иван Самойлов

Крайты

Александр и Андрей Разбаковы — группа Гелиос в полном составе

Жанр: .... 3D action
Издатель: .... Акелла
Разработчик: .... Gelios
Ожидаемый срок выхода: .... Начало 1998 года
ОС: .... Windows 95

Ближе к концу октября в редакции "Навигатора" состоялось интервью с Александром и Андреем Разбаковыми, разработчиками **Крайтов**.

Данная статья основана на материалах интервью.







О прошлом: "смутные" времена

Собственно, Александр и Андрей — это и есть команда разработчиков Gelios в полном составе. Вдвоем они программируют движок, моделируют трехмерную графику, придумывают и воплощают сюжет. Причем "Крайты" являются отнюдь не первым их проектом. Дело начиналось еще 15 лет назад, с создания крестиков-ноликов для калькуляторов Б3-34. Далее, по мере обретения уверенности в собственных силах, подкрепленной усовершенствованием компьютерных технологий (н-да, как посмотришь, какой путь проделала игровая индустрия со времен калькуляторов, так аж жуть берет...), Разбаковы взялись за более сложные и ориентированные на широкие народные массы проекты.

Первым в числе таковых стала шароварная Old Gold, которую и сейчас можно сыскать на старых BBS'ках. Old Gold породила три следствия. Во-первых, позволила братьям заявить о себе. Во-вторых, однозначно определила предпочтения Разбаковых: 3D action, 3D action и еще раз 3D action. В-третьих, ее программные коды легли в основу движка "Подземелья Кремля".

Издателем первого коммерческого проекта братьев стала компания NewCom. Идея "Подземельев Кремля" сводилась к тому, что, проводя раскопки под Кремлем, археологи обнаружили таинственные хоромы, которые оказались наводнены всяческими недружелюбными персонами. Нечто растревожило давно уж как упокоившиеся в посмертии души древних местных хозяев, и те один за другим стали оживать. Отправившиеся в подземелья смельчаки там и остались; последним шансом по второму заходу упокоить злыдней и уберечь родной город от страхолюдского нашествия становится простой московский диггер, то есть вы...

За исключением поддержки разрешения 1024x768, "Подземелья Кремля" не являлись ничем уникальным в плане технологии, а также и в плане играбельности. Тем не менее, разработка не прошли незамеченной в среде российских игроманов — как никак, первый "нашенский" 3D action!

Далее последовала "Смута", уже гораздо более зрелый проект (издатель -вновь NewCom). Разработка игры продлилась 10 месяцев — рекордно короткие сроки, если принимать во внимание, что в ее создании были заняты всего-то два человека и работали в свободное от основной работы время.

"Смута" — логическое продолжение "Подземельев Кремля", выполненное на ее изрядно подредактированном движке. Герой первой части отправляется "на опасное задание. Ему предстоит вступить в бой с ожившими мертвецами, преградившими дорогу к секретной лаборатории, хранящей тайну их появления" (цитата с рекл. листовки "Смуты"). Названные "ожившие мертвецы" предстают здесь в виде зеленолицых-красноглазых стрельцов, крестьян и бояр, вооруженных кто секирой, кто ружьем, кто еще чем. В принципе, это был стандартный 3D action класса DOOM. Несколько запоздавший с появлением по сравнению с уже вышедшими к тому моменту играми, содержавший свои достоинства и недостатки.

Следующим проектом Разбаковых являются "Крайты" (таково рабочее название). Игра создается на совершенно новом движке, не имеющем ничего общего с ранее поименованными играми хотя бы потому, что программирование ведется на Delphi, а не на C++, как раньше. Издателем "Крайтов" выступает "Акелла".





О настоящем: те, которые грызут

Метод работы Разбаковых при создании 3D action состоит в том, что сначала составляется упрощенный сюжет игры, далее следует создание трехмерного движка, ему вослед идут модели окружающей среды и объектов вкупе с графическим движком, и лишь под самый конец дело доходит до приведения сюжета, моделей и программной части к законченной форме. Поскольку работа покамест в самом разгаре, то итогами происшедшего в редакции разговора стало тотальное посвящение нас в таинства программирования на Delphi, сдобренное несколькими общими наводками на собственно игровой процесс. И нам этих наводок для уяснения общей картины игры вполне хватило; однако — прежде, чем будете читать дальше, примите во внимание, что многое еще может тем или иным образом видоизмениться.

Итак, Крайты. Спрашиваете, кто такие Крайты? Нет, не жители острова Крит. А, как? Нет, не литературная перефразировка слова "кранты" тоже. И вообще, дело происходит в одном из российских городов, то есть на современных улицах и проспектах. Что, погромче? Говорите, это новое прозвище кришнаитов, которых на улицах сейчас как термитов в термитнике? Опять мимо. Фильм "Зубастики" смотрели? Ага, они самые. В смысле, они самые и есть. Не те, которые из фильма, конечно, но им подобные. Мелкие и зубастые.

Так вот. Мелкие и зубастые неким чудодейственным образом (каким именно — уточнится в полной версии игры) завелись в городе и чинят в нем всякий разный нехороший беспорядок. То есть грызут все подряд.

Как следствие, появляется супергерой из числа местных, задачей которого становится объяснение зубастикам ошибочности линии их поведения. Средствами убеждения выступает стандартное оружие, применяемое в 3D action. То бишь двустволка и прочие причитающиеся к ней гранатометы.

Однако зубастики — твари коварные. Они не бросаются на главного героя скопом, они ныкаются под углам и, небезосновательно полагая себя в засаде, ловят момент для внезапного подкрадывания с произведением последующего откушения различных частей тела (что результирует в упадке героического здоровья). Герой отвечает на подобные гнусные поползновения шестью степенями свободы движения. Иными словами, может быстро развернуться и стрельнуть под углом в необходимое число градусов.

Однако же зубастики и здесь находят средства для успешного противостояния. А именно — прячутся где ни попадя. В канализации, например. Или под машиной, промеж колес. Могут и в какое здание заползти, и чуть ли не невзрачным кактусом под елкой прикинуться (впрочем, последнее относится к разделу утрирований). В итоге методом противостояния зубастиковому вторжению становится необходимость лазить по всей округе, поднимаясь по лестницам и наворачивая себе шею при падении с гаражей, открывая впаянные в асфальт люки и затем блуждая по канализации в поисках сначала зубастиков, а потом выхода.

А помимо того, следуя веяниям времени, герой сможет летать. Нет, не в смысле с двенадцатиэтажного дома ласточкой без парашюта, это само собой разумеется. Имеется в виду — экипировавшись соответствующим устройством наподобие jetpak. Еще герой может использовать попадающиеся ему под руку предметы. Типа того, что гвоздодер погнутый в помойке откопал — и в атаку с ним наперевес. Герои — они такие, они ничем не гнушаются ради достижения своих благих целей.

Разновидности зубастиков сейчас еще окончательно не уточнены (как вы видите, некто многозубый присутствует на одном из скринов, но то — лишь первый прототип, и по нему общей картины не составишь). Наименьший вариант — будет один зубастик, но по-разному затекстурированный и по-разному проанимированный. А может — кто знает? — их будет тьма-тьмущая, да еще и с боссами. Хотелось бы второго варианта, конечно же. Если же говорить в целом, то все объекты в игре будут кичиться тотальной трехмерностью, красоваться в динамических цветных источниках света и вовсю отбрасывать тени. Будет возможность устанавливать любые разрешения экрана с количеством цветом от 256 до 16 миллионов цветов (все зависит от конфигурации вашего компьютера).

И — под конец о прочем. Multiplayer не будет — предполагается, что в случае с "Крайтами" российскому игроку вполне хватит и именитых грандов жанра. Спорное суждение; но как бы то ни было, "Крайты" ориентированы исключительно на сольное прохождение. Системные требования нацеливаются на Pentium 133 с 16 Mb RAM как минимум, желательно же — чем круче, тем лучше. Поддержка 3D акселераторов гарантируется, более того — в высшей степени рекомендуется.

В отношении же увлекательности и качества графики — есть предложение на сейчас удовлетвориться рассматриванием сопровождающих статью скринов и дожидаться полной версии. Где-то так в начале 98-ого должна появиться.

Дополнительную информацию можно получить, посетив страничку группы Gelios на **www.orc.ru/~gelios**.

Иван Самойлов
(беседу вели Андрей Шевченко и Иван Самойлов)





M1 Tank Platoon II



Жанр: .... Симулятор танка
Издатель: .... GT Interactive
Разработчик: .... MicroProse
Срок выхода: .... Начало 1997 года
ОС: .... Windows 95







Компания MicroProse (ныне вошедшая в состав GT Interactive) сообщает о скором выходе M1 Tank Platoon II — продолжении одного из самых известных танковых симуляторов. В жанровую гонку уже включились Interactive Magic и Novalogic. Каждая из трех компаний уверенно заявляет, что именно ее симулятор танка M1A2 Abrams будет самым удачным. В iMagic говорят о небывалой реалистичности — к работе над игрой были привлечены ветераны войны в Заливе. Novalogic обоснованно налегает на графику — технология VoxelSpace 2, несомненно, является одной из лучших на сегодняшний день в среде симуляторов (см. review в номере). А MicroProse скромно делает ставку и на то и на другое, благо есть огромный опыт первой части Tank Platoon, плюс появились новые наработки. Стоит также отметить, что разработчики заявляют о "высочайшем уровне AI", причем для всех формирований. От одного танка до целой бригады.

Как и в первой части, вы командуете действиями танкового отделения. Все события вы наблюдаете из командирского танка, причем вам выбирать, будете ли вы механиком-водителем или командиром экипажа. Место механика-водителя дает возможность управлять собственно танком, а командир экипажа дает целеуказание, командует огнем и осуществляет общую координацию.

Воевать придется против лучших образцов русского танкостроения. Вашему вниманию будут предложены миссии в Персидском Заливе или набор конфликтов NATO и стран Варшавского Договора. Будет и режим кампании, генерирующийся заново и непрерывно отслеживающий все ключевые объекты. Это означает, что если вы не уничтожили какую-то цель, например, некий заводик, то через несколько заданий вы можете получить приказ уничтожить заводик вторично — тем более что он уже отстроился и вновь функционирует в прежнем режиме.

M1 Tank Platoon II обещает порадовать нас качественной графикой (собственно, представляемые скрины были взяты без использования 3D акселераторов, так что судите сами). Сложные мультиполигонные модели, фототекстуры и прочее подобное. Впрочем, о поддержке 3Dfx в MicroProse тоже подумывают.

Проехаться на танке станет возможным в конце сего года, более вероятно — в начале следующего. Насколько интересным это окажется — неизвестно, потому как Armored Fist 2 оказался выше всяких ожиданий и вполне способен поставить точку на будущем любого своего конкурента. Либо M1 Tank Platoon II окажется как минимум не хуже (а тому есть основания верить), либо он окажется ничем.

Александр Ланда





Fighter Duel 2.0



Известный симулятор воздушных боев времен Второй Мировой войны скоро обзаведется продолжением. Точнее новой, расширенной версией. Теперь игра будет состоять не только из воздушных боев, но и боевых и тренировочных миссий. Изменения коснутся состава авиационной техники и, само собой, игрового движка.

Несмотря на свое название, Fighter Duel 2.0 — не только схватки истребителей Head-to-Head, но и полноценная Single Player игра. По заверениям разработчиков, новый набор миссий по играбельности будет сравним с Campaign Mode. Будут задания по эскорту, разведке и перехвату как над поверхностью земли, так и над морем. Структура миссий основана на динамической модели, т.е. она развивается в реальном времени согласно складывающимся условиям, а не в соответствии с заранее определенным сценарием. Другими словами, одна и та же миссия каждый раз будет формироваться иначе (за исключением ключевых событий).

В воздухе вы встретите известные по первой Fighter Duel самолеты. Будут и новые. Перечислять все нет смысла — суммарно их около 25. Но некоторые хочется отметить особо: P38L Lightning, Me 163 Komet (почему-то этот ракетный истребитель до сих пор упорно игнорировался разработчиками) и — держитесь! — Arado 234C Blitz. Все самолеты смоделированы заново, не "перетянуты" из предыдущей версии игры. Что же касается графики, то, хотя приводимые скрины и сняты с 3Dfx картой, тем не менее они дают четкое представление о тщательности и достоверности, с которыми были созданы модели самолетов.



Как и оригинальная версия, Fighter Duel 2.0 ориентирована на multiplayer. Теперь она поддерживает игру по локальной сетке и через Интернет. Специально для второй версии был создан новый движок, поддерживающий 3Dfx акселераторы. Очертания ландшафта будут соответствовать реальным географическим прототипам. Огромное внимание уделено и моделированию повреждений самолета — поведение боевых машин в воздухе будет строго соответствовать неполадкам и полученным повреждениям. Это удалось осуществить благодаря новому баллистическому алгоритму, обсчитывающему траектории пуль и снарядов.



Infogrames (в настоящий момент — подразделение компании Philips, выпустившей первую часть) планирует закончить Fighter Duel 2.0 в начале следующего года, и это, теоретически, может создать конкуренцию игре со стороны Fighter Ace от Microsoft. Среда обитания — Windows 95.

Александр Ланда

Preview

Starship Titanic



Благодаря усилиям Simon and Schuster (издатель) и Digital Village (разработчик) нескончаемая серия Дугласа Адамса Hitch-Hiker's Guide to the Galaxy (ветераны наверняка помнят одноименный текстовый квест от Infocom) очередной раз продолжится в виде компьютерной игры.

Непотопляемый космический лайнер с подозрительно знакомым названием "Титаник" терпит аварию — вполне в духе Адамса — прямо в палисаднике у вашего дома. Любопытство, конечно, не порок, но свойство довольно-таки неудобное: вы проникаете на борт, корабль стартует и... Вам остается только воспользоваться врожденной любознательностью в более мирных целях — исследовать космолет и выяснить, как же все-таки вернуться домой из намечающихся бесконечных и совершенно не входящих в ваши планы звездных странствий.

В каждом из 26 помещений корабля есть порядка десяти точек обзора. Остановившись в любой из них, вы можете посмотреть в четырех перпендикулярных направлениях на предварительно отрендеренные панорамы (как в Myst), собрать или применить найденные предметы и пообщаться с персонажами. Предметы и персонажи — спрайтовые, а переходы между сценами оживляют 3D анимационные последовательности.

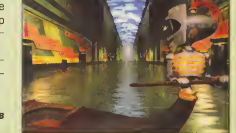


Все персонажи Starship Titanic — от мымры из приемной до шизофреничного лифтера — роботы, а потому неестественное звучание оцифрованной речи (обычная беда компьютерных игр) оказывается очень кстати. А вот голос вашего героя, похоже, звучать не будет вовсе, потому как общаться с не совсем исправными железками вам предстоит, набирая текст на карманном пульте управления.

Одно печалит — с каждым новым продолжением юмор Адамса становился все чернее и чернее, а посему веселье Starship Titanic может оказаться довольно мрачным.

Крушение в стиле adventure запланировано на конец 1997 года и случится, конечно же, под Windows 95.

Василий Андреев





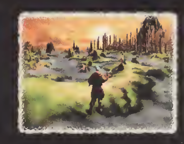
Жанр:	Приключенческий 3D action
Издатель:	Infogrames
Разработчик:	Appeal
Ожидается:	Середина 1998 года
ОС:	Windows 95

Outcast разрабатывается бельгийской компанией Appeal. По словам издателей, небезызвестной компании Infogrames, игра станет одним из самых необычных и многообещающих проектов 1998 года. Во-первых, жанр ее вроде как окажется чем-то совершенно новым и непохожим ни на что иное, ранее под земным солнцем существовавшее. То будет уже реализованный во множестве игр союз 3D action и adventure, но — качественно нового уровня! И во-вторых, будет использоваться воксельная технология, которая сейчас все больше входит в моду. Разработчики уверены, что вокселы станут реальной альтернативой полигонной графике и даже заменят ее. С последним трудно не согласиться — подобное действительно вполне возможно. Что касается прочего, то давайте разбираться...

Командос в параллельном мире

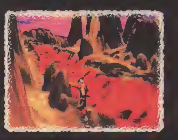
1998 год. Профессор математики Уильям Кауффман из чикагского университета Ферни доказывает возможность существования бесконечного числа параллельных миров. Годом позже с Кауффманом встречается профессор Энтони Ксью и сообщает ему, что очень заинтересован в его работе. Ксью уверен, что существует возможность отправить автоматический самоуправляемый модуль в один из таковых миров. Еще через некоторое время Ксью представляет Кауффмана генералу МакКогану, директору отдела секретных исследований армии США. Пентагон решает финансировать суперсекретный проект по отправке пробного модуля в ближайшую параллельную вселенную.





2003 год. Июнь. Секретная база Р-7, Северный Полюс. Эксперимент по связи миров вступает в заключительную фазу. Исследовательский модуль Christobal установлен на пусковой площадке и готов к путешествию в параллельный мир. Профессор Кауффман инициирует процедуру отправки, и Christobal исчезает, оставив после себя ослепительную вспышку. Примерно час спустя на пусковой площадке появляется капсула, содержащая в себе записи модуля, пребывающего в другом мире. Компьютеры начинают обрабатывать данные: модуль призамлился на планете, очень похожей на нашу. Внезапно в его поле зрения появляется странное гуманоидное существо. Оно атакует модуль, после чего запись прерывается. Вслед за этим взрывается и сама капсула, образуя расширяющуюся черную дыру. Пространственная воронка всасывает все подряд, становясь крайне опасной. Персонал базы немедленно эвакуируют.





Спустя некоторое время образовавшаяся дыра принимает невероятные размеры, угрожая всей Земле. Для предотвращения катастрофы необходимо наладить компьютер исследовательского модуля, застрявшего в параллельном мире. На выполнение этой миссии направляются:

Уильям Кауффман — лидер группы, он несет с собой 6 электронных плат, необходимых для замены испорченного компьютера.

Энтони Ксью — ассистент профессора Кауффмана.

Каттер Слэйд — заместитель Кауффмана, командир секретного подразделения ВС США.



Соня Вульф — военный врач.

На играющего возлагаются функции управления одним из персонажей, точнее, — непотопляемым морпехом и любителем классической музыки Каттером Слейдом.

Иными словами, мы получаем нечто подобное Daikatana от Ion Storm, однако в совершенно ином жанре. Впрочем, зарекаться не будем, так как на скринах кроме главного героя почему-то больше никого не видно.

Интеллектуальный мир

Как уже было сказано, Outcast представляет собой некий особый жанр, который сами разработчики определить затрудняются. Коли так, давайте мы с вами попытаемся сделать это за них. Начать стоит с того, что в игре вам предстоит путешествовать по полностью интерактивному 3D миру, решать различные голово-

ломки и не раз спасать свою или чужую жизнь от смертельных опасностей. А их в параллельной вселенной — хоть отбавляй.

Особо стоит отметить интерактивность игровой обстановки. Цель Appeal — погрузить игрока в мир, максимально реагирующий на все его действия и в то же время являющийся независимым комплексом. Разработчики постарались воссоздать настоящий, "автономный" мир. Он живет, развивается, переживает различные стадии своего развития.

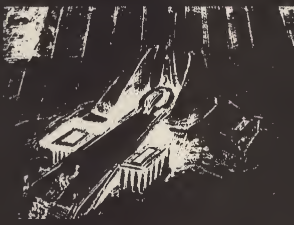
Естественно, мир этот населен разумными существами. Каждое из подобных разумных существ обладает собственным



характером и настроением, меняющимся в зависимости от обстоятельств, на манер "виртуальных актеров" Westwood из Blade Runner. Кроме того, разработчики планируют наделить каждый персонаж собст-



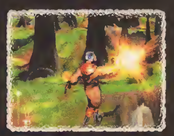
венным приватным AI. Подобный подход может предоставить сценаристам практически неограниченные возможности по манипулированию поведением всех NPC в игре.





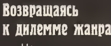
Вокселы & Полигоны

Следующая немаловажная деталь — техническое исполнение игры, а также и те следствия, которые из этого вытекают. Изменения коснутся игрового ландшафта, рельефа и задних планов. Вместо популярной сегодня технологии наложения текстур на векторные модели Appeal применили сглаживающую технологию вокселов. Подобный подход обещает более округлые и гладкие трехмерные образы — вспомните хотя бы даже Comanche 3 от Novalogic. Что до персонажей, то здесь используется полигонная графика, но на



новый лад, — применяется так называемый Bump Mapping, позволяющий получать необычайно детализированные 3D объекты и персонажи при относительно небольшом количестве полигонов.

Как следует из механики движка Outcast — 3D акселератор не поможет. Весь объем работы возлагается на вычислительную мощь процессора. Понятно, что на Pentium II игра будет идти гораздо проворнее, чем на P-100. Впрочем, подобно многим другим action, в зависимости от мощности компьютера Outcast будет с большей готовностью жертвовать качеством графики, нежели быстродействием.



Возвращаясь к дилемме жанра

Что же касается жанра... Думается, что в данном случае мы получаем многогеройный (вероятно) приключенческий 3D action в перспективе от третьего лица, по игровой среде находящийся где-то на стыке между



Tomb Raider и Blade Runner (либо Time Commando вместо последнего — смотря по тому, что получится у разработчиков в итоге). В целом — оригинально, конечно. Но вполне осязаемо и четкому определению очень даже поддается.



Впрочем, сейчас Outcast находится в самом разгаре разработки. И, возможно, что-то еще как-то изменится.

Тимур Хайдапов,
Александр Ланда



Sid Meier's GETTYSBURG!

Если враг не сдается – его уничтожают!
М. Горький

Жанр: ..... Real-time wargame
Издатель: ..... Electronic Arts
Разработчик: ..... Firaxis
Системные требования: ..... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется (в идеале): ..... Pentium 200, 32 Mb RAM, 12x CD-ROM
ОС: ..... Windows 95

Имя Сида Мейера известно каждому. Известно потому, что этот человек за всю свою жизнь не сделал еще ни одной неинтересной игры. Civilization, Railroad Tycoon, Pirates!... Нетленные шедевры, ремейки которых и сейчас являются выдающимися играми. В них играли, в них продолжают играть и играть будут. Иными словами, этот человек создавал лучшие стратегические игры на PC. И нет ничего удивительного в том, что после ухода из Microprose он продолжил свой славный путь и в Firaxis. Gettysburg! – первая игра новой команды, относящаяся к стратегическому поджанру real-time wargame. Можно ли назвать ее чем-то выдающимся? Можно ли возвестить, что она – первостоящая в своей области (а когда речь заходит о творчестве Сида Мейера, подобный вопрос становится оправдан)?

Парадоксально, но если Сид Мейер брался за какой-либо поджанр стратегических игр, то обязательно создавал в нем лучшую игру. Как на этот раз, Сид?..

Поля славы под Геттисбергом

Прежде чем начинать разговор о Gettysburg!, давайте на секунду обратимся к истории и поднимем на свет божий одну канувшую в лету игру, которая, кстати, была создана на MicroProse. Называлась она Fields of Glory, и время ее появления датируется 1993 годом.

В FoG действие разворачивалось во времена Наполеоновских войн; играющему предстояло возглавить одну из воюющих сторон и привести свои армии к победе в какой-либо из тогдашних битв. Но, впрочем, не о историчности речь.

FoG, выполненная в real-time, представляла взору целые колонны войск. Пехота, конная гвардия, артиллерия... Ваша цель, как главнокомандующего, состояла в разработке плана сражения с последующим претворением его в жизнь. FoG была первой игрой, где человек полностью погружался в атмосферу сражения и, отдавая приказы, командовал целой армией, совершая умелые маневры и обманывая неприятеля. Основная суть сводилась к тому, что, выбрав максимальное приближение, можно было отчетливо увидеть, как одна из дивизий под барабанный бой марширует, огибая противника с фланга, а конница на полном ходу врезается в линию неприятельской обороны и, размахивая саблями, начинает направо и налево косить врага. При этом убитые солдаты навзничь падали на землю, так и оставаясь лежать на поле боя...

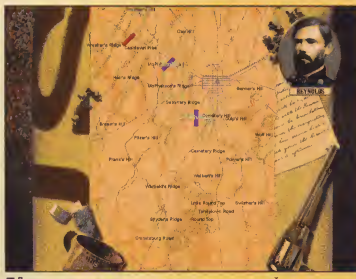
Выиграть грубой силой было невозможно! Поведя свои войска напролом, вы неизбежно встречали мощное сопротивление достаточно сильного AI, так что подобные атаки всегда заканчивалось поражением. Зато при умелом командовании можно было победить и при значительном численном перевесе неприятеля.

К чему это все? Да к тому, что Gettysburg! по своей идее один в один повторяет Fields of Glory. С той разницей, что значительно возросли стратегические возможности, а действие разворачивается уже во времена гражданской войны в Соединенных Штатах.

Является ли вторичность недостатком игры? Ни в коем случае — потому как о Fields of Glory сейчас уже мало кто помнит. Как прямое родство с King's Bounty ни на грош не умаляет значения Heroes of Might&Magic I/II, так и прямое родство с Fields of Glory не умаляет значения Gettysburg!. Игра относится к жанру real-time wargame (как, например, Close Combat или российское "Противостояние"), предоставляя играющему реальную возможность поучаствовать в эпическом сражении, не утруждая себя длительным и монотонным тасованием безликих квадратиков-юнитов.

История в виртуальном переложении

Всем известно, что гражданская война в США продолжалась четыре года, с 1861 по 1865, и что победу в ней



■ Перед началом каждого из сценариев на схематической карте местности показывается, как развиваются события. Что только прибавляет положительных эмоций к общей картине естественности и реалистичности игры



■ Иногда крайне удобно окинуть взглядом все поле боя сразу. Для этого предусмотрен специальный вид, на котором, впрочем, по-прежнему можно управлять войсками. Удобно.

одержали силы федерации. Однако мало кому известно, что фактический ее исход был в огромной степени предопределен уже к 1863 году. Именно тогда, к концу июня, армия южан под командованием генерала Ли в количестве около 70 тыс. человек и 250 орудий вторглась в штат Пенсильвания с целью захвата Вашингтона. Армия северян имела некоторое численное превосходство и насчитывала 90 тыс. человек и 300 орудий. Под руководством генерала Мида армия федератов двинулась от рубежа реки Потомак на север и заняла оборону южнее Геттисберга. Под этим городом и развернулось решающее сражение, которое продолжалось с первого по третье июля. В течение трех дней северяне полностью отразили все атаки южан и вынудили их к отступлению. Именно эта победа создала перелом в войне в пользу сил федерации.

В Gettysburg! вам предстоит очутиться на поле боя и возглавить армии, приведя их к победе в сражениях, которые действительно имели место быть в те решающие дни. И, разумеется, исход войны, происходящей на виртуальных пространствах, может оказаться несколько иным, чем то было в действительности. Все зависит от ваших полководческих талантов. И от того, на чьей стороне вы решите выступить.

Все баталии воссозданы в Gettysburg! с детальной точностью. Во-первых, в игру скрупулезно были перенесены *все* ландшафты окрестностей Геттисберга. Во-вторых, полностью соответствуют действительности численный состав сил противников, а также их расположение перед началом сражений. И, разумеется, не оставлены без внимания исторические личности тех командиров, которые принимали участие в боях. Все они присутствуют в игре, причем каждый обладает именно той степенью талантливости, которая была присуща ему на самом деле.

Однако не это самое главное. Приятен сам подход к воссозданию сражений тех дней. Gettysburg! на поверку являет собою нечто большее, чем просто набор битв, которые следуют одна за другой. Все совершенно иначе. В начале игры вы выбираете, за какую из сторон собираетесь играть, после чего оказываетесь на первом поле брани. В зависимости от того, выиграли вы или проиграли, меняется и сюжетная линия. В перерывах между сражениями вам показывают маневры противоборствующих армий, пытающихся занять наиболее выгодные позиции. Так что проигрыш в одной из битв вовсе не означает поражения во всей геттисбергской кампании. Сказать, кто одержал верх, можно будет только по истечении всех трех дней.



■ Вы за федератов или за южан, сэр? Ваш выбор за вами!

Гений полководца

Итак, в чем заключается командование армиями? Конечно, Gettysburg! — прежде всего тактическая игра. То есть вашей задачей является разработка общего плана сражения, который, безусловно, заключается в осмысленном маневрировании войсками и нанесении точных ударов по рядам противника. Однако вряд ли стоит думать, что играющему предстоит только передвигать свои батальоны. Нет, играя в Gettysburg!, вы получаете возможность узнать все тонкости командования баталиями того времени.

Прежде всего, вы можете выбрать тип боевой формации ваших подразделений. Всего их три, а именно колонна, линия и цепь. Как и следовало ожидать, каждому построению свойственны определенные преимущества и недостатки. Так, колонны солдат легко могут с большой скоростью передвигаться по дорогам, но совершенно неспособны немедленно включиться в боевые действия. Для этого им сначала придется изменить формацию, например, выстроиться в линию. Вообще же надо сказать, что линейное построение наиболее приспособлено к сражению и дает возможность атаковать ряды вражеских армий с наибольшей силой. Однако в определенных ситуациях, когда, например, нужно прочесать какую-то местность, больше подойдет цепь.

Помимо образования формаций, существует и масса других команд, которые вы можете отдавать своим батальонам. Прежде всего это приказ перейти от затяжного боя к стремительной атаке. Обычно подобная тактика может принести успех, когда вы бросаете сразу несколько подразделений на уже ослабленные боем силы врага. Не сомневайтесь, неприятель побросает оружие и кинется наутек.

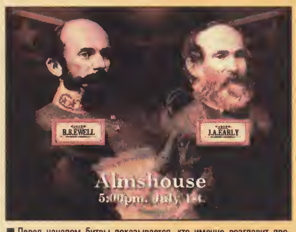
Не сомневайтесь и в том, что перевес далеко не всегда будет оказываться на вашей стороне. Для таких случаев существует команда медленного отступления, когда ваши армии тихо двинутся назад, продолжая при этом постоянно отстреливаться. Подобная тактика позволит избежать бегства с поля боя в том случае, когда враг уже теснит ваши ряды, а моральный дух солдат еще достаточно высок, чтобы продолжать сдерживать неприятельский натиск. Разумеется, можно отдать и команду к немедленному отступлению. Как, впрочем, и приказ стоять на месте и держать оборону до последнего. Хотя — большинство солдат,



■ Поля боя с высоты птичьего полета



■ Огонь—Пли!



■ Перед началом битвы показывается, кто именно возглавит противоборствующие армии и поведет их к победе или поражению

как правило, ценят свою жизнь значительно выше ваших приказов и при существенном перевесе сил неприятеля могут потерять самообладание.

Внимательно наблюдая за картиной сражения, вам может потребоваться быстро провести подкрепления из другой точки, и тогда очень кстати может оказаться приказ ускоренного передвижения. Если вы отдали его, то соответствующий полк пойдет вдвое быстрее, хотя это и повлечет за собой быстрое нагнетание стрессовой ситуации в рядах солдат.

Кстати, особенно это может быть полезно, когда где-то неподалеку находятся вражеские пушки, ведущие хаотический огонь по вашим рядам. Отдав приказ быстрого передвижения, вы можете поднять на ноги один из батальонов и попытаться захватить ценную артиллерию противника. Для этого достаточно просто добежать до орудий. Их захват произойдет уже автоматически.

Помимо команд, существует и вспомогательный интерфейс, который легко поможет узнать, например, радиус видимости у каждого из батальонов. Надо заметить, что вражеские армии видны только тогда, когда находятся непосредственно в видимой зоне. Да и генералы могут возглавлять подразделения только в том случае, когда они могут их видеть. Так что порой бывает полезно проверить, а видны ли командующему его батальоны...

Патриоты отчизны

В Gettysburg! под вашим началом, помимо собственно армий, находятся также и многие из тех генералов, которые принимали участие в Геттисбергском сражении. Значение командиров трудно недооценить. Во-первых, присутствие командующего значительно облегчает управление войсками. Достаточно отдать ему какой-либо приказ, и все подразделения под его началом в точности выполнят его. Особенно это удобно во время передвижения целой группы ваших войск из одной части карты в другую. В частности, для более быстрого передвижения ваш генерал может провести колонны солдат прямо по дорогам, тогда как сами они двигались бы вперед, не разбирая пути.

Но далеко не это самое главное. В Gettysburg! все ваши войска обладают собственным уровнем моральной стойкости (мельком об этом уже говорилось), и когда он достигнет низшей отметки, солдаты непременно побегут с поля боя, и потребуется немало времени, пока они придут в себя и смогут вновь вступить в битву. Так вот, присутствие в рядах войск командира крайне важно, поскольку солдаты под началом талантливого полководцв сражаются значительно более самоотверженно, чем сами по себе. Разумеется, командиров в начале каждого сражения у вас не так уж и много, но вы сами можете выбрать, какие из боевых подразделений они возглавят.

Помимо присутствия главнокомандующего, на моральный дух солдат влияет и общая картина боя. В зависимости от наличия подкрепления с левого и правого флангов меняется их уверенность в победе, а стало быть, крепнет стойкость в бою.

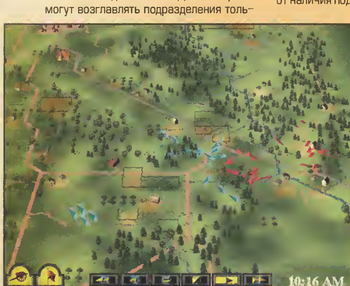
Перед началом каждого сражения вам сообщается про опытность тех или иных батальонов. Говоря про моральный дух каждого из них, нельзя не сказать, что ветераны в бою не только эффективнее, но и значительно более хладнокровны. Так что, планируя сражение, в качестве главной наступательной силы стоит использовать опытных солдат, оставив новобранцев для защиты с флангов. Но вряд ли стоит посылать их в бой всех сразу, скопом. Никогда не помешает оставить и несколько дивизий в резерве, дабы суметь использовать их в качестве козыря, когда настанет решающий миг битвы.

Рельефный ландшафт

Ландшафт в Gettysburg! трехмерен (только не путайте трехмерность всей игры в целом с трехмерностью ландшафта как такового). Для удобства осмотра вы можете повернуть карту местности на любой угол, а также выбрать одну из степеней масштабирования.

Трехмерность местности в данном случае ведет, прежде всего, к точному выполнению всех физических законов. Так, при подъеме на холм скорость передвижения ваших ваши солдат значительно снизится. Помимо того, с холма открывается более широкий вид, так что занятие высоты является важным стратегическим достижением. Еще бы, ведь это одни из лучших позиций, на которых можно занять оборону, тем временем заслав в тыл к неприятелю несколько ваших отборных батальонов!..

Просторы под Геттисбергом действительно широки. И это не только леса, поля и реки, но также и болота, плантации, каменистые возвышенности... Каждый из типов местности обладает своими характерными чертами. К примеру, лес отлично защищает армии от огня противника, но передвижение по нему



■ В Gettysburg! есть функция replay. Великолепно для анализа допущенных ошибок



■ Один из батальонов южан обратился в бегство...

изрядно затруднено. А вот пшеничные поля дюже пригодны для засад. Если ваши солдаты залегли в них, то до начала передвижения или стрельбы их не видно. И неприятеля можно запросто завести в западню, изобразив массированное отступление.

Достоинства графики перечислили? Отлично. Теперь перечислим ее "недостоинства".

Начнем с того, что трехмерный ландшафт — это здорово. Но похоже, что графический движок для него создавался в большой спешке. Ничем иным нельзя объяснить, каким образом лошадь, тащащая за собой пушку, способна проехать насквозь через дом (при этом она из виду пропадает, однако явно движется по полу дома). Несколько странно смотрится и возможность расстреливать юниты, находящиеся среди построек, а также то, что юниты при этом гибнут, а вот постройкам на рвущиеся на крышах пушечные ядра глубоко наплевать. Ни огонька на них не покажется, ни дымка не мелькнет.

Гигантские просторы под Геттисбергом, помещенные вовнутрь одной игры, в итоге превращаются в карту несусветных размеров, которая подгружается в память не полностью и в связи с этим при вращении постоянно перерисовывается. То есть пока происходит вращение, вы видите нечто из авиасимулятора начала девяностых, а когда оно прекращается — идиллию, представленную на картинках. Впрочем, как вскоре стало известно, данная несуразность вовсе не есть "преднамеренный" недостаток игры, это попросту каким-то образом неотловленный баг. Устраняющий его патч можно скачать с сайта www.firaxis.com.

Победить генерала Ли

Во-первых, существует целых 4 уровня сложности, и даже на первом AI действует вполне обдуманно. При максимальной же сложности вы встречаетесь с действительно достойным и, что самое главное, честным противником. Сильным настолько, что он оказывается в состоянии дать фору даже бывалым игрокам. Однако самое приятное заключается в том, что AI различается не только по сложности, но и по тактике ведения боя. Перед началом каждого сражения вы можете выбрать одну из 9 тактических схем, каждая из которых будет соответствовать любимой стратегии одного из реально существовавших полководцев. Именно он и выдвинет против вас свои войска.

В общем, Gettysburg! — одна из немногих стратегических игр, где играть один на один с компьютером сплошное удовольствие. Однако существует и полный спектр многопользовательской поддержки.

Громя друзей под Геттисбергом

Вряд ли вас удивит поддержка модемной, сетевой и интернетовской игры. Все это уже давно стало стандартом. Однако даже на этой, казалось бы, протоптанной дорожке разработчики из Firaxis смогли поместить небольшой сюрприз. Заключается он в возможности переговариваться голосом на multiplayer. Конечно, сама эта возможность уже давно не является новинкой, но в стратегии она встречается впервые.

Плюс к этому радует, что возможно не только проходить раз за разом исторические битвы, но и каждый раз создавать случайную карту местности со случайно расположенными на ней войсками. Таким образом, играть можно практически бесконечно (было бы желание). И особенный смысл это приобретает на multiplayer, где игроки могут встретиться на неизученной ими, только что сгенеренной карте.

Сид Мейер и real-time wargame

Не смотря на все богатство игровых возможностей, Gettysburg! вряд ли сможет достичь большого успеха в России. Дело здесь в том, что Gettysburg! весьма и весьма специфичен, а среднестатистический российский игроман просто не привык еще к таким играм. Многим Gettysburg! покажется просто-напросто скучноватым. А если принять во внимание и значительную упрощенность игрового процесса, то некоторые и вовсе удивятся тому, почему мы так превозносим Gettysburg! над тем же Battlegrund. Другими словами, Gettysburg! – явно игра не для всех.

Хотя, с другой стороны... С другой стороны, Gettysburg! диаметрально отличается от любых стратегий, которые сейчас есть на игровом рынке и позволяет отрешиться от бремени отчаянно клонирующих одна другую стандартных real-time'ов. Если не принимать в расчет Fields of Glory, то основное преимущество Gettysburg! заключается именно в оригинальности идеи, а также в реализме изображения сражений.

Что же касается вопроса о том, насколько Сид Мейер продолжает оставаться Сид Мейером, перейдя в другую компанию... Перед нами — первая игра Firaxis. Качественная и необычная игра, являющаяся серьезной заявкой на будущее, но вряд ли имеющая шанс надолго закрепиться в хит-парадах игрового мира. И думается, на данном глубоком умозаключении можно закончить рассказ о Gettysburg!.

Петр Давыдов

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	8.2

Время освоения: от 1 до 2 часов
Знание английского: желательно


■ Победа будет за нами! Подкрепление на подходе...


■ Колонны пехоты маршируют по дороге, чтобы окунуться в пекло сражения

SODA Off-Road Racing

Тише едешь — дальше будешь?..
из народной мудрости

Жанр: .... Автосимулятор
Издатель: .... Sierra
Разработчик: .... Papyrus Design Group и Software Allies
Системные требования: .... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 133+, 24 Mb RAM, Rendition
ОС: .... Windows 95

Компьютерный рынок автосимуляторов, в последнее время давший сильный крен в сторону аркадных разработок, наконец-то разжился серьезным, добротным произведением. Под чутким руководством компании Papyrus не слишком известная команда Software Allies создала SODA Off-Road Racing. Автосимулятор по бездорожью.

Дороги, которые мы выбираем

Разработчики предложили нам три класса автомобилей, которые реально участвуют в соревнованиях ассоциации SODA (Short-Course Off-Road Drivers Association). Для начала — класс 2x4 800 hp. Эти автомобили класса имеют один ведущий мост и максимальную мощность двигателя в восемьсот лошадиных сил. Как правило, это двухдверные джипы с открытым кузовом. Далее — 2x4 150 hp. Не особо мощные автомобили типа багги оснащены двигателем мощностью всего 150 лошадиных сил, однако более маневренны и легки в управлении. Наконец, 4x4 800 hp — самые мощные из представленных в игре внедорожников. Два ведущих моста и мощность в восемьсот лошадиных сил делают эти машины прямо-таки монстрами бездорожья.

Каждый класс представлен шестью автомобилями, различающимися расцветкой и по некоторым деталям кузова. На дороге все машины ведут себя примерно одинаково. Трасс в игре будет поменьше, нежели средств передвижения. Треки разбиты на группы, в зависимости от географического местонахождения. Соревнования проводятся в пустыне, тропиках и сельской местности. Покрытие, как правило, — грязь. Трассы изобилуют пригорками, крутыми спусками, резкими поворотами и трамплинами. Иными словами, о спокойной жизни мечтать не приходится.





Соревнования настолько поглощают, что не замечаешь творящегося вокруг графического примитивизма

В SODA Off-Road Racing — всего двенадцать треков. Присутствует, правда, редактор трасс, однако он оказывается полностью непригоден к употреблению в силу своей недоделанности. Нет, проявить себя великим дизайнером трасс вам труда не составит. Но вот заставить компьютер посоревноваться с вами на свежесозданном треке окажется нелегко: на единовременное "ознакомление с маршрутом" у среднестатического Pentium уйдет час-два, а то и больше.

Высокая играбельность

Несмотря на участие в разработке игры компании Papyrus, продолжением Nascar Racing не пахнет. Мы получили самостоятельный, динамичный, играбельный и в то же время реалистичный продукт. Веселые прыжки и красивые столкновения, больше присущие аркаде, сочетаются в SODA Off-Road Racing с кропотливой настройкой и великолепным AI.

Начнем с управления автомобилем. Оно сложное. К нему надо привыкать. Машина реагирует на каждое движение руля, на каждое дорожное препятствие — кочку или выбоину. Соответственно, автомобили ведут себя адекватно покрытию, по которому едут. В игре нет сумасшедших скоростей. В SODA Off-Road Racing все по-настоящему. Любая ошибка в пилотировании будет стоить вам потерянных секунд и, естественно, мест. Игра от начала и до конца заезда держит играющего в напряжении. Соперники умны и не позволяют себя легко и непринужденно обгонять. Более того, они сами не прочь столкнуть вас на обочину или резко развернуть.

К слову, о разворотах. Стоит вам войти в поворот на скорости, лишь немного превышающей допустимую, или передержать клавишу поворота, как вас тут же закрутит и вынесет на обочину. Безусловно, новичкам будет трудно понять всю прелесть SODA, однако более опытные гонщики почти наверняка сразу же прочувствуют всю специфику игры.

Долгий путь к вершине

Перед тем, как окунуться в длительный и интересный чемпионат, необходима практика. Выбирайте трассу, автомобиль и — вперед. А когда почувствуете уверенность в своих силах, начинайте карьеру гонщика. Всего существует шесть уровней сложности или классов. Став чемпионом в первом, вы получаете путевку во второй. И так пока не достигнете звания абсолютного чемпиона. С каждым новым классом появляются более умные и агрессивные соперники, а также возможность частичного upgrade автомобиля. Вот такой он — долгий путь к признанию среди профессиональных гонщиков.

Не придется скучать и горячим поклонникам многопользовательской игры. Режим multiplayer включает воз-

можность игры через ЛВС, Интернет или по модему.

Несостоявшимся автомеханикам посвящается

Одно из ключевых понятий в SODA Off-Road Racing — настройка автомашины. Итак, что же поддается регулировке и как это сказывается на дорогах? Во-первых, G-Force Analyzer. Демонстрирует силу сцепления автомобиля с дорогой.

Далее — Horse Power, мощность двигателя в лошадиных силах. Сначала может показаться, что это самый простой параметр. Чего тут думать? Чем мощнее машина, тем лучше. Однако не все так просто. Увеличение мощности двигателя непременно скажется на его объеме. Объем, в свою очередь, приведет к увеличению веса. Большой вес сделает машину тяжело управляемой и окажет дополнительную нагрузку на шины и подвеску. Да и чрезмерная мощность не добавит удобства в управлении. Вот так.

Следующий параметр — Tire Tread. Тип покрышки. Здесь все зависит от покрытия, на котором проходят соревнования. Можно дать несколько советов о том, как предохранить покрышки от быстрого износа. Избегайте прокруток колес во время езды или старта. Не поворачивайте слишком резко на виражах, а лучше сбросьте скорость. Старайтесь не злоупотреблять прыжками на высокой скорости.

Springs — параметр рессор. Настраивать рессоры желательно в соответствии с ландшафтом трассы. Если сделать рессоры чрезмерно мягкими на неровной трассе, то после многочисленных приземлений машина будет сильно "проседать", что незамедлительно скажется на состоянии подвески и колес. А с другой стороны, чем мягче рессоры, тем лучше машина себя ведет и легче управляется.

Shocks — амортизаторы, призваны уменьшать амплитуду колебаний рессор. Если амортизаторы слишком мягки, то рессоры будут глубоко проседать, вызывая повреждения подвески и колес. Если же амортизаторы слишком жестки, то вся нагрузка при приземлениях и ударах ляжет только на рессоры.

Front Camber. Угол наклона передних колес относительно поверхности трассы. Рекомендуемый размер угла в пределах 5-15 градусов. Причем чем извилистей трасса, тем больший угол рекомендуется, так как это помогает проходить повороты на более высокой скорости. Сильный угол расположения колес способствует быстрейшему и неравномерному износу шин.

Steering Lock, Gearing — угол поворота руля и настройка коробки передач соответственно.

Графика и звук — не блеск и оставляют желать лучшего.

Графика SODA Off-Road Racing, если так можно выразиться, деловая. Здесь не требуется отвлекаться на разглядывание красивых видов или достопримечательностей. Только то, что надо. Трасса, неброские объекты вдоль нее; красиво текстурированные, но крайне схематичные автомобили. Два графических режима: 320x200 и 640x480, плюс многочисленные настройки. Непритязательно и дешево, но со вкусом (за исключением вида из кабины — это лучше не включать). Обидно только, что ускорители семейства 3Dfx променяли на чуждый россиянам Rendition.

Звук не отстает (то есть опять же ничего из себя не представляет) и также настраивает на серьезную работу. Слава Богу, в игре комментаторов-дебилов нет, и все, что вам сообщают — текущая позиция и отставание от ближайшего соперника. Мотор ревет, труба зовет. Меню опять же оформлено по-спартански. Видно, что это не есть то, ради чего создавалась игра.

Лучшая в семействе Off-Road

С уверенностью можно говорить о том, что лидер среди внедорожных автосимуляторов в кои-то веки определился. Если вам по душе отсутствие асфальта, высокий динамизм, реалистичность и гибкость настроек, то SODA Off-Road Racing — именно то, что вам нужно (правда, с условием, что внешняя оболочка, т.е. графика и звук, не играют для вас большой роли). А недавние попытки других компаний (Hardcore 4x4, Monster Trucks и им подобные) выглядят теперь как дешевые поделки.

Леонтий Тютелев



Пока не приземпишься, чувствуешь себя парящей в небе птицей... Н-да, пока не приземпишься.



Оторвавшееся колесо — более чем прозрачный намек на то, что гонка окончена



Вид из кабины не только страшен, но и неудобен

Игровой интерес	8/10
Графика	5/10
Звук и музыка	5/10
Ценность для жанра	8/10
Мнение автора	9/10
Общий рейтинг	7.0

Время освоения: от 1 до 2 часов
Знание английского: не требуется

Dark Earth

Тьма — правая рука света,
свет — левая рука тьмы.
Урсула Ле Гуин. "Левая рука тьмы"

Жанр: ....Квест с элементами 3D файтинга
Издатель: ....MicroProse
Разработчик: ....Kalisto Entertainment
Системные требования: ....Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется: ....Pentium 120, 16 Mb RAM, MMX
ОС: ....Windows 95

В шестом номере "Навигатора" мы (в смысле — главный редактор и ваш покорный слуга) достаточно тщательно и детально рассказали о том, что представляет собою Dark Earth. Но то было preview, созданное на основе всевозможных текстовых материалов, добытых из множественных источников.

Но вот Dark Earth наконец появилась на свет, во всей своей полигонной красе, облеченной в глобальный сюжет. И возникла мысль: а почему бы не сравнить, насколько оправдались ожидания, которые возлагались на игру несколько месяцев назад, и насколько они вообще соответствовали действительности?

Сказано — сделано. Цитаты из preview даются мелким шрифтом и выделяются курсивом.

Dark Earth vs. Bioforge



Приятно, что даже после Великой Катастрофы люди сохранили привычку умываться по утрам



Кали, подружка Архана, которую он прячет от начальства в своей комнате в казармах. Н-да, такую девочку есть смысл прятать...

Bioforge так и остался стоять особняком. Не нашлось никого, кто решился бы создать игру по его прототипу. Вероятно, французская студия Kalisto станет первой, кто решится.

Разработчики нигде не сообщали о том, что являются большими поклонниками Bioforge (Origin) и собираются тем или образом использовать заложенную в нем игровую концепцию. Собственно, они и сейчас этого никоим образом не раскрывают. В действительности же Dark Earth и Bioforge — это если не близнецы-братья, то уж как минимум кузены. Причем выражается это не в конкретных сходствах (из области — вон место передрали, вон персонажа перерисовали и т.д.), а в общей структуре игры, в самой ее основе.

Первое. Действие обеих игр происходит на неком ограниченном пространстве, которое можно исходить вдоль и поперек, чего делать не рекомендуется в силу того, что подобные экскурсии могут закончиться плачевно. Мрачный и шатающийся на краю гибели мир: сотрясающаяся от мощных подземных толчков планетарная база, на ладан дышащие компьютеры, замененный на охранных роботов эвакуированный персонал и выходящие из строя системы (Bioforge) против прозябающего под застлавшим небо пылевым облаком города Спарты, медленно сходящего с ума осколка некогда великой цивилизации (Dark Earth).

Второе. В основу обеих игр заложено преобразование. В Bioforge оно уже свершилось — главный герой, Лекс, путем профессиональных хирургических операций превращен в киборга. В Dark Earth преобразование происходит по мере развития сюжета, потому как Архан (Arkhan), главный герой, постепенно превращается в монстра (см. скрины).

Третье. Первые два пункта связаны в большей степени с общеигровой атмосферой — теперь переходим непосредственно к игровому процессу. В обеих играх применена перспектива от третьего лица, и действие происходит на заранее отрендеренных фонах. Обе игры являются максимально переплетенным миксом из громадного квеста и 3D файтинга, причем преобладает первое. Более того, для квестовой части в обоих случаях создана гигантская предыстория, на чтение которой можно потратить не один и не два часа.

Далее начинаются различия. В Bioforge общение сводится к периодически звучащим репликам киборга, которые, кстати, местами в корне противоречат заложенному в игру научно-фантастическому сюжету. Говорить там не с кем — персонал базы смотался куда подальше, пока планету не разнесло на части (причины сего грядущего катаклизма опускаем). А те, кто остался, обычно совершенно не настроены на общение (т.е. диалоги есть, но их очень мало). В Dark Earth — совсем другое дело. Чтобы разобраться в происходящем, главному герою необходимо много и обстоятельно беседовать со встречаемыми игровыми персонажами. Потасовки же происходят время от времени и не являются столь железно вплетенными в линейную структуру развития событий, как то было в Bioforge. Dark Earth — квест общения, Bioforge — паззловый квест.

Подводя итог данной теме, сообщу один весьма показательный факт. Bioforge был выпущен в 1994 году. А идеи Dark Earth, по словам разработчиков, "зародились в результате мозгового штурма летом 1994". Что ж, итоги проделанной за три года работы по преобразованию шедевра Origin впечатляют. И притом весьма.

Земля во тьме

Dark Earth содержит мощный фантастический сюжет. Во всяком случае, так считают разработчики. Действительную же ценность сценарной концепции мы сможем постичь не ранее, чем полная версия игры станет доступна для апробирования методом проигрывания.

Огромным достоинством Dark Earth является то, что сюжет не только присутствует где-то там за кадром, исполняя роль вашего идейного вдохновителя на великие подвиги, но и напрямую проявляется в самом игровом процессе. "Апробирование методом проигрывания" показало, что названный сюжет весьма существенно влияет на события, происходящие в Спарте.

Вообще же, Dark Earth создана вовсе не с бухты-барахты, а на основе гигантской игровой вселенной, по мотивом которой сейчас планируется выпустить серию настольных RPG и приключенческих игр.

"...С вами Трой МакФлай из CNM World News. Сейчас я нахожусь в Аризоне, непосредственно в центре зоны наибольшего риска. Последние научные данные говорят о том, что вся страна может под-

вергнуться бомбардировке метеоритами, если (Боже, упаси нас от этого!) операция "Ангелы-хранители" не увенчается успехом. Все здесь, включая меня, испытывают большую тревогу. Множество людей смотрит на небо, ожидая появления первых признаков кометы, которую некоторые называют "Черной Луной", а то и "Гневом Божьим". Остальные уже сделали свой выбор и отправились в места, с их точки зрения наиболее безопасные..."

"Ангелы-хранители" — космические станции-перехватчики, снабженные ядерными ракетами — со своей задачей не справились, и на несчастную Землю обрушился град осколков кометы, которые достигали четырех километров в диаметре. Вообще-то, согласно некоторым астрономическим-физическим законам, после твкого дела Земля должна была сойти с орбиты и сизым голубем устремиться к Солнцу, обратив свою атмосферу в скопище пыли да гари и забыв на веки вечные, что такое биологическая жизнь. Однако в данном случве закончилось более чем прозаично — глобальным катаклизмом планетарных масштабов.

Континенты содрогнулись. Моря-океаны повыходили из берегов и ломанулись на сушу, никак уже не умещаясь в своих разновеликих тектонических впадинах. Гигантские облака черной пыли поднялись в воздух и навсегда закрыли солнечный свет, обернув всю планету Черным Саваном (в оригинале Black Shroud). Во время катастрофы миллионы людей отправились на встречу с Создателем, еще больше потянулось в том же направлении в первые недели после нее.

Конец декабря 2054 года стал финалом прежней человеческой цивилизации и началом эпохи Земли во Тьме, Dark Earth.

И среди немногих выживших нашлись некие неугомонные персоны, которые решили противостоять обрушившемуся на Землю хаосу. Их называли Ищущими (Wonderers). Они отправились на поиски Света и после бесконечных блужданий отыскали-таки место, где солнечные лучи таинственным образом пробивались сквозь Черный Саван. Здесь Ищущие основали город, и назвали его Спарта (должно быть, памятуя о спартанском воздержании и самомуштровании), и воздвигли в нем огромный храм в честь Солнца, Отца Света, дарующего жизнь. А где есть храм — там есть религия, и чем хужее общественная ситуация, тем ожесточеннее и фанатичнее религиозные служители и тем истовее верят в их культ народные толпы.

Минула пара-тройка сотен лет со времен Великой Катастрофы. И случилось так, что судьба всего города оказалась в руках одного-единственного человека.

Архан был рожден, чтобы стать жрецом солнца (Sunseer), членом высшей касты теократического общества. Однако молодой человек не проявил большого интереса к религии, молитвам и древним ритуалам. Говоря по правде, он был немного ленив, и ему было скучно все, что требовало трудолюбивого изучения. Архана гораздо больше привлекало исследование города и встречи с новыми людьми. В довершение ко всему, он полюбил девушку из низшей касты (Scavengers) по имени Кали (Kalhi).

Видя все эти непотребства, его отец, жрец Рилсадар (Rylsadhar), решил, что его сыну гораздо больше подойдет служба в церковной гвардии — касте Хранителей Огня (Guardians of Fire).

Однако и здесь Архан не проявил чрезмерного рвения. Новая служба требует от него вставать с рассветом и отправляться на пост, а каждую свободную минуту уделять тренировкам военного мастерства. В нарушение всех правил он прячет Кали в казармах, чтобы при возможности улучать момент побыть с ней наедине... Надо ли говорить, что он постоянно опаздывает на свой пост?

В это утро Архан, как обычно, опоздал. За это он получил выволочку от своего на-



■ Чтобы сохранить игру нужно... помолиться перед идолом

чальника, провоста Доркана (provost Dhorkan), и был направлен в Храм Солнца охранять Совет Жрецов.

Чисто формальная обязанность внезапно обернулась большими неприятностями. Неизвестные твари из Темных Земель (Dark Lands) за пределами Спарты проникли на Совет. И хотя мужество Архана спасло Великую Жрицу Лори (Great Sunseer Lory), сам он был заражен... чем-то. Чем бы ни была эта страшная отрава, она вызвала медленные и болезненные изменения, постепенно превращавшие человеческое тело в тело монстра из Темных Земель. Но самое стрвшное, что если Архану не удастся найти противоядие, то будет поглощен и его разум. Тогда он навеки окажется обречен на скитания во мраке за стенами города.

Но и это еще не все. В поисках исцеления ему предстоит раскрыть многие секреты Спарты и узнать, что опасность угрожает не только ему одному. Тьма жаждет поглотить весь город, полностью унич-



■ Какова красотка! А вы говорите — полигоны...

тожить Свет и властвовать на Земле безраздельно...

Из тьмы к свету

Плавно переходим от предыстории к игровому процессу. И получаем типичнейший квест — во всяком случае, по ощущениям. Здесь и унылая безнадежность, когда заходишь в тупик, и бурная радость, когда наконец-то выход найден, и постоянные сомнения: "А может, надо было отдать предмет X персонажу Y? Или повнимательнее осмотреть комнату Z?".

Несчастный изуродованный Архан мечется улицам и площадям Спарты в поисках спасительного лекарства. Ему предстоит побывать в Храме, в казармах, в Нижнем Городе, в ночном клубе, в бандитском логове; найти десятки предметов, назначение которых весьма очевидно или, наоборот, весьма загадочно; раздобыть себе оружие и выйти победителем из не столь уж и редких боев; отличить друзей от врагов и узнать самые сокровенные тайны древнего города.

Во время игры вас не покидает ощущение постоянной давящей угрозы. Все возрастающая опасность ощущается почти физически (особенно когда наступает ночь — и без того невеселые захламленные улицы Спарты выглядят еще мрачнее в неровном свете факелов и костров). К тому же Архана не в состоянии узнать даже его старые друзья из касты Хранителей Огня. Что уж говорить о всех прочих — жрецах, простых жителях города... В лучшем случае они, увидев монстра, которым



■ Чтобы получить от этого человека ответы на ваши вопросы, придется сразиться с ним в логическую игру Yong

стал Архан, отказываются разговаривать, а в худшем — сразу лезут в драку.

Реальное время: Помни о смерти...

Игра разворачивается в формате реального времени. (...) Вообще же, происходящие независимо от игрока события — это достаточно любопытная деталь игровой архитектуры. Допустим, вы не уложились в отпущенный временной отрезок, уже находясь на финишной прямой, и за пять минут до того, как игра была бы пройдена, город оказался зволонен силами Тьмы. Как следствие, надо стартовать с самого начала. Как вам кажется подобная перспектива?..



Встреча влюбленных... очень трогательно, особенно если один из них превратился в монстра

При ближайшем рассмотрении реальное время результирует в двух аспектах.

Во-первых, тело Архана постепенно пожирает страшная отрава. Уровень зараженности показывают черные полоски на



Из трех трупов "заслугой" нашего героя является только один

панели "жизнемера" (Life-Meter) в левом нижнем углу экрана. Когда они дойдут до самого верха — все, пишите докладную записку в ад о еще одной пропащей душе. Архан как человек больше не существует. И перспектива завершения игры уже на "финишной прямой" вполне реальна. Правда, проходить все сначала не придется — разве что вы не будете сохраняться, а это маловероятно. Да и отпущенное на прохождение "чистое" игровое время вполне прилично — не менее пяти-шести часов (а может и побольше, трудно дать точную оценку). Более того, складывается впечатление, что чем больше Архан совершает убийств (а убить можно кого угодно, хоть отца родного), тем быстрее он погружается во Тьму. Вполне логично, не так ли?

Во-вторых, некоторые события случаются по классическому "квестовому" сценарию — только при вашем появлении на месте действия, в то время как другие происходят сами по себе, независимо от того, присутствуете вы где-то в обозримом поблизости или нет. Но при этом ничего не случается за одну секунду. Такие "самостоятельные" события обычно растянуты на довольно значительный промежуток времени (примерно на 15-20 минут), а значит, если Архан будет достаточно шустро бегать по городу, он вполне может везде успеть.

Граждане, будьте взаимно вежливы!

Здесь цитаты из preview не будет, ибо разработчики об этой особенности игры молчали как партизаны. А она представляется довольно любопытной.

Архан может действовать в трех режимах — боевом (Combat Mood), Белом (White Mood) и Черном (Black Mood). Индикатором режима является шарик "жизнемера", который принимает соответственно красную, белую или черную окраску.





Эта машинка может делать пули. А уж найти для нее свинец — ваша забота

Вселенная Dark Earth

Климат Dark Earth

После Великой Катастрофы сильно изменился не только внешний облик Земли, но и ее климат. Окутанная Черным Сваном, наша планета стала темным и холодным местом. Под вечным пологом облаков температура на поверхности редко поднималась выше 10 градусов по Цельсию в экваториальных зонах и часто опускалась ниже -40 в других областях земного шара.

Если временами и проливался дождь, то он тоже оказывался черным и иногда кислотным, так что попасть под него было весьма небезопасно.

Многие растения не смогли приспособиться к жизни во тьме, что привело к массовой гибели травоядных животных и снижению количества кислорода а атмосфере.

Вся земля покрыта толстым слоем мельчайшей серой пыли. Нередко случаются пылевые бури. Попасть в такую бурю — знвчит задохнуться.

В Темных Землях обитают многочисленные жуткие твари. Одной из самых страшных опасностей считается черная пузырящаяся субстанция, которая местами покрывает землю. Говорят, что судьба того, кто дотронулся до нее, гораздо хуже, чем смерть.

В тех местах, где до Катаклизма находились атомные электростанции или химические заводы, образовались целые области, покрытые радиоактивной или ядовитой пылью. Такие места жители Dark Earth назвали "смертельными зонами" (Deadly Zones).

Stallites

В этом страшном и темном мире Ищущие (Wonderers) обнаружили районы, где солнечный свет по каким-то таинственным причинам проникал через Черный Саван. Солнечные районы назвали Сталлитами (Stallites).

Люди стали собираться к этим оазисам Света и строить укрепленные лагеря, чтобы защитить себя от тварей из Темных Земель. Иногда такие лагеря возводились на развалинах прежних городов. Их жители стали называть себя Обитвтелями Света (Lightdwellers).

Ищущие же составили особое племя, живущее в вечных скитаниях между городами. Обитатели Света опасаются Ищущих, поскольку среди них много изгнанных из городов преступников, а также людей, которые непонятным образом изменились, встретившись со страшными тварями в Темных Землях. Тем не менее, многие уважают Ищущих за их безудержную храбрость, за жажду приключений и открытий.

Постепенно укрепленные лагеря разрастались, превращаясь в целые города. Несмотря на различие форм и размеров, в целом эти города устроены одинаково. Окружает Stallite дере-

вянная или каменная стена, которая защищает жителей от вторжения тварей из Темных Земель. В центре города всегда стоит Великий Храм, самое большое и красивое здание. Форма и структура Храмов бывает разной, однако они всегда ярко светятся солнечным светом. В течение дня солнечные лучи пересекают центр Храма, в котором расположен буквально купающийся в свете Рахаль (Rahal), символ Солнца, которому поклоняются верующие.

Казармы Хранителей Огня (Guardians of Fire), храмовной гвардии, как правило располагаются рядом с Храмом.

Касты и профессии

Все население городов обычно делится на пять каст. Поскольку религия занимает в цивилизации Dark Earth доминирующее положение, управляет городом высшая каста — Жрецы (Sunseers); их власть опирается на боевое могущество Хранителей Огня (Guardians of Fire). Следующую ступеньку иерархии занимают Строители (Builders) и Поставщики (Providers), составляющие около половины населения города. Пятая, низшая каста, это Мусорщики (Scavengers).

Жрецы

Жрецы (Sunseers) служат Солнечному Богу (Sun God, еще его называют Great Solaar и Father of Light). Они молятся о том, чтобы он продолжал улыбаться городам Обитателей Света. Жрецы обучают жителей города молиться Солнечному Богу и следят за тем, чтобы каждый принимал участие в церемониях. Кроме того, они являются хранителями знаний, целителями и обучают грамоте других жителей города. Одеваются Жрецы всегда в белое и всем другим украшениям предпочитают кварц и другие кристаллы.

Городом правит Совет (Council), под предводительством Великого Жреца (Great Sunseer). Совет обладает всей полнотой власти: он занимается распределением пищи, организует экспедиции в Темные Земли и, при необходимости, осуществляет правосудие.

Жрецы обладают в городе абсолютной властью, это признают все жители Stallite (хотя некоторые и без удовольствия).

Хранители Огня

Хранители Огня (Guardians of Fire) — одна из высших каст города. Они — правая рука Жрецов, и выполняют повсюду их поручения, поскольку Жрецы редко покидают Храм. Кроме того, Хранители Огня взяли на себя полицейские функции внутри города, а также осуществляют охрану стен от вторжения извне, из Темных Земель. Ночью Хранители следят за тем, чтобы повсюду в городе горели огромные факелы, как бы разго-

Про боевой режим скажу после, а Черный и Белый отличаются друг от друга настроением, в котором Архан решает стоящие перед ним задачи.

В Белом режиме он предельно вежлив и в основном жалостливо просит окружающих помочь ему найти исцеление. В итоге часто удается завязаать разговор и получить полезную информацию.

В Черном режиме Архан зол, как черт. Он всем хамит, даже своей возлюбленной Кали, и, как следствие, гораздо чаще нарывается на драку.

Таким образом, прохождение игры сильно зависит от того, в каком режиме вы предпочитаете действовать. (Впрочем, между ними легко можно переключаться клавишей <Tab>). В целом же применение различных режимов поведения кардинальным новшеством не является — достаточно вспомнить Legend of Kyrandia 3: Malcolm's Revenge, где у главного героя (Малькольма) было аж три режима разговора: Обычный, Лживый и Вежливый.

Графически Черный и Белый режимы реализованы великолепно. При переключении становится другой не только манера разговора. Если Архан зол, изменяется его осанка, он начинает злобно пинать ногой двери, ругаться... И вообще, похоже, что в раздражении Архан (как и большинство людей) становится гораздо менее сообразительным. Так что совет: если хотите разобраться в каком-нибудь механизме или загадке, лучше переключитесь в Белый режим.

Бить или не бить? Вот в чем вопрос!

Квестовые задачи — лишь одна сторона монеты, причем отнюдь не та, на которой проставлена ее стоимость. Первостатейное внимание в Dark Earth уделено элементам файтинга/action...

Как выяснилось, все как раз наоборот: "стоимость монеты" проставлена-таки на квестовой стороне Dark Earth. С элементами файтинга (а говоря по-русски, с драками) в Dark Earth вообще вышла интересная история — игра построена так, что они в большой степени сами являются... загадками. Но сначала немного о технической стороне дела.





■ А это ваш личный арсенал, где среди прочего присутствует также и гранатомет

Чтобы с кем-нибудь подраться, надо перейти в боевой режим (клавиша <C>, как и в Bioforge). Архан примет боевую стойку и самостоятельно повернется лицом к ближайшему противнику. Далее, используя различные комбинации клавиш <Ctrl>, <Shift> и курсорных стрелок, можно начинать "мочить" врага (опять же копия Bioforge). Причем никаких "неприкосновенных персон" в игре не существует. Убить можно кого угодно, вот только каковы будут последствия?

Складывается впечатление, что боевой элемент в Dark Earth сознательно упрощен. Например, есть режим боя "для ленивых" (easy combat). Это означает, что вы просто держите <Ctrl> нажатым, а Архан "по собственному разумению" проводит различные удары, когда противник подойдет достаточно близко.

Все движения игровых персонажей выполнены красиво и натуралистично, причем от того, какое оружие вы применяете, зависит и набор приемов.

А выбор оружия велик — здесь есть мечи, топоры, ножи, боевые молоты, сабли, копья — всего не перечислишь. Изначально Архану положено только его "штатное оружие" — сабля. Все остальное придется добывать по ходу дела.

Встречается и огнестрельное оружие: пистолеты, spitrod (что-то вроде ружья) и даже... гранатомет, стреляющий разрывными зарядами. Однако добыть эти стре-



■ В мастерской можно изготовить или починить почти любое оружие



■ Через просвет в Черном Саване облаков пробиваются солнечные лучи, даруя свет городу Спарта

ляющие "штучки" нелегко, а заряды к ним — еще труднее. Так что берегите патроны для наиболее трудных противников. Архан, в общем-то, сильный воин, и мало кто в Спарте может одолеть его в поединке. Однако когда врагов много... ну, в общем, вы поняли.

Естественно, пропуская удары, наш герой теряет здоровье. Его состояние отображается красной полоской на "жизнеметре". Поправляется здоровье со временем, однако время у вас ограничено, не забывайте! Можно подлечиться, чего-нибудь сьев. Время от времени вам попадается всякое разное сьестное (мясо, рыба, овощи), но оно не лежит "просто так", тут вам не шведский стол. Искать надо в подходящих местах — у торговки, в ночном клубе, в разгромленном логовище бандитов...

Теперь вернемся к вопросу — может ли драка представлять собой загадку? В некоторых случаях никакой загадки нет — противник без лишних разговоров бросается в бой. Тут уж все ясно: или — или.

Но вот, допустим, персонаж согласился с вами поговорить. Приходится делать выбор и взвешивать последствия.

Вариант первый: выкачать из него всю возможную информацию, а затем пристукнуть и обчистить карманы в поисках полезных вещей (ключей, зарядов к оружию, еды и тому подобного прочего). Последствия: а) каждое убийство погружает Архана еще глубже во Тьму; б) впоследствии могут открыться новые обстоятельства и с этим человеком снова понадобится поговорить или что-то ему передать — а он уже убит, увы.

Вариант второй: по возможности никого не убивать, разговаривать со всеми вежливо. Последствия: а) а вдруг у него в карманах припрятаны необходимые для прохождения вещи? б) и потом, не всякий, кто говорит, что он друг Архана, на самом деле является таковым. Тьма прячется не только за стенами Спарты — в городе тоже есть предатели.

Такая вот дилемма. Каждый раз приходится мучительно выбирать правильную линию поведения, что придает игре дополнительный интерес.

Почувствуй себя монстром

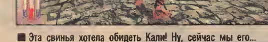
В целом же игровая среда выглядит очень красиво и стильно. (...) Обещаны реалистичные тени и источники света. Звуковое сопровождение — тоже на уровне.

Как и ожидалось, игра потрясающе красива. Более 250 тщательно прорисованных заранее отрендеренных фонов, которые к тому же изменяются в зависимости от времени суток. Все персонажи — полигонные, причем полигонов вполне хватает для того, чтобы относительно устранить квадратность фигур и лиц (это, конечно, не Messiah, где их планируется аж по 8 тысяч на персонажа, но и все же). Движения персонажей не только реалистичны, вдобавок еще и изменяются в зависимости от состояния персонажа. Про Черный и Белый режим уже упомянуто, и есть еще одна фишка того же рода. По мере развития своей страшной болезни несчастный Архан становится все более похож на монстра, не только внешне, но и внутренне. Увеличивается его сила и устойчивость к ударам, зато снижается сообразительность, становится бессвязной речь, а соответственно меняется и механика движений.

Все игровые персонажи отбрасывают тени, очень похожие нв настоящие. Форма тени изменяется в зависимости от расположения источников света и движений.

Графика сделана в режиме SVGA 640x480, 256 или 32000 цветов. Текстуры выглядят ярко и разнообразно, но при этом прекрасно передают общий мрачный колорит игры. Мрачность через подчас чрезмерную красочность — так это





■ Эта свинья хотела обидеть Кали! Ну, сейчас мы его...

няющие Тьму. Кроме этого, они зажигают большие жаровни, около которых по ночам собирается бедное население города в поисках тепла. Естественно, что обязанностью Хранителей является снабжение этих факелов и жаровен всем необходимым. Для этого существует специальная "подкаста" — Oilmen. Они выжимают из определенных растений жирное масло, которое служит прекрасным горючим.

Еще одной обязанностью Хранителей является поддержание в рабочем состоянии FaRaha. Это система огромных зеркал, установленных на самых высоких зданиях города. Зеркала отбрасывают мощные пучки света во всех направлениях, более равномерно освещая Stallite. Кроме того, FaRaha служит маяком-ориентиром для Ищущих, путешествующих по Темным Землям.

Строители

Строители (Builders) — рабочие и инженеры города. Они строят и ремонтируют все здания, следят за состоянием городских стен, а также производят различные инструменты и приборы для Обитателей Света. Шахтеры, работающие в соляных, угольных и минеральных шахтах, тоже принадлежат к касте Строителей. Это крепкие, суровые и привычные к опасностям люди, которым часто приходится работать в Темных Землях за пределами города.

Жрецы централизованно распределяют все, что произведено Строителями, однако последние по справедливости получают лучшие вещи и товары в первую очередь.

Поставщики

Поставщики (Providers) — это фермеры и охотники. Они выполняют сложную, но жизненно важную задачу снабжения города продовольствием. Поставщики выращивают растения на полях в стенах города или извлекают пищу (консервы, например) из руин, оставшихся от Прежних Времен (from Before).

Жрецы требуют дань с каждого Поставщика, чтобы распределять пищу среди жителей Stallite. С тем, что у них остается, Поставщики могут поступать по своему усмотрению.

Мусорщики

Мусорщики (Scavengers) — низшая каста в иерархии мира Dark Earth. Они составляют большинство населения любого города. Некоторые из них слишком молоды или слишком стары, чтобы стать членами какой-либо высшей касты. Другие — инвалиды или же просто не могут и не хотят заниматься полезной деятельностью.

Мусорщики выживают, отыскивая в разном хламе и в заброшенных местах что-нибудь полезное, что потом можно обменять на пищу, тепло или немного света.

Некоторые Мусорщики живут разбоем или воровством, за что им приходится подчас жестоко расплачиваться. Жрецы изгоняют преступников из города, что равносильно смертному приговору.

Другие нанимаются в рискованные экспедиции, которые организуют Жрецы для исследования Темных Земель. Иногда им приходится блуждать во Тьме неделями.

Религия

Культ Солнечного Бога — основа общества Dark Earth. Остатки человеческой цивилизации сохранились только в священных местах, охраняемых Солнечным Богом. В каждом городе Жрецы, посланники Бога, полностью контролируют жизнь Обитателей Света.

Логика Жрецов проста: Солнечный Бог защищает человечество от Тьмы. Он — источник жизни и Света. Он всемогущ и видит все, что делает человек. Он несет свет и жизнь тем, кто верит в него. Те же, кто отвергает Бога, будут поглощены огнем.

Предсказано, что если люди смогут очистить свои души от греха, Солнечный Бог пошлет своих детей, чтобы разорвать Черный Саван вечных облаков. Тогда Тьма исчезнет, и вся планета будет купаться и благоденствовать в лучах Отца Света.

Символом Солнечного Бога служит белый круг, пересеченный тремя вертикальными белыми полосами, похожими на лучи. Он встречается на очень многих религиозных объектах.

Жрецы бреют головы наголо и изображают на них священный символ, так что центральная вертикальная полоса достигает подбородка, а две других пересекают веки. Это означает, что Солнечный Бог руководит их мыслями, видит через их глаза и говорит их устами. Благодаря близости к Богу, Жрецы считаются святыми и почитаются всеми жителями города.

Они управляют жизнью Stallite, распределяют пищу и товары, осуществляют правосудие. Одного слова Жреца достаточно, чтобы человек был признан преступником или еретиком и со всей семьей изгнан за стены города, в Темные Земли на верную погибель.

Ищущие менее религиозны, чем Обитатели Света. Тем не менее, многие из них утверждают, что верят в Солнечного Бога. В самом деле, как иначе можно объяснить, что в некоторых местах свет проникает через Черный Саван?

Многие группы Ищущих держат в своем составе Мистика, который поддерживает веру в своих товарищах.

Как бы то ни было, Ищущим приходится слишком часто иметь дело со Жрецами, и не в их интересах ссорится с правящей кастой городов.



■ Центральная площадь города Спарта. Все фоны в игре прорисованы очень детально

можно выразить одной фразой.

То же можно сказать и о музыкальном сопровождении. Каждому помещению соответствует своя собственная мелодия, однако общий стиль выдержан четко — они могут быть мрачными, угрожающими, торжественными, печальными, но веселой или игривой нет ни одной. Что касается звукового ряда, то и здесь мы вновь встречаем профессионализм звукорежиссеров и богатство использованных/созданных библиотек: 800 звуков, более 4 часов диалогов. Шаги звучат по-разному в зависимости от того, обут главный герой или ступает босиком, шагает он по каменным плитам, паркетному полу или по металлической лестнице.

Присутствует мощное Inventory, причем отдельно — для оружия, а отдельно — для прочих полезных (и бесполезных) предметов. По <F1> вызывается подсказка. Управление главным героем — с помощью клавиатуры, мышка задействована только в Inventory и менюшках.

Имеется регистратор диалогов (если что проскочило, а вы не успели расслышать) и средства для повторного просмотра видеовставок.

Правда, отсутствует меню настройки клавиатуры, но это не фатально — управление игрой довольно простое и удобное (как никак, а Bioforge все же :-).

К явным недостаткам можно отнести только крайне неудобную систему сохранения игры.



Двойное резюме

Если файтинг будет превалировать по всем параметрам — то вряд ли Dark Earth окажется чем-то по-настоящему увлекательным. Но вот если наоборот!..

Ну что ж, господа игроманы. Нам повезло. Получилось именно "наоборот", и в результате мы можем играть в потрясающе интересную и красивую игру, которая во многом превзошла Bioforge и имеет шансы стать классикой жанра. Здесь что-либо комментировать излишне — и без того достаточно сказано.

Что же касается оправдавшихся ожиданий... По счастью, надежды сбылись. Далеко не всегда оказывается так, что preview соответствует тому, чем оказывается игра после финального релиза. Смотришь на скрины — графика потрясная, потом запускаешь игру — полный отстой: текстуры идут вперемешку с какими-то серыми огрызками, полигоны выпадают. Разработчики заявляют о том, что будет "наполовину RPG", а в итоге все сводится к тому, что есть три характеристики



■ Несчастный Архан в крайней стадии омонстрения. Взгляните на Life-Meter — скоро Тьма окончательно поглотит его

персонажа, которые постепенно возрастают по мере уничтожения монстров (иными словами, на 1/100 концепции RPG потянет, но и не больше)...

Итог: от Dark Earth ждали хита. Мы получили хит. Этим и закончим.

P.S. Смотрите также хинты по Dark Earth в разделе Cheats, Hints, Secrets, Cracks.

Роман Кутузов,
а также Иван Самойлов

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	**8.6**

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часа
Знание английского: необходимо



Как посравнить да посмотреть
Век нынешний и век минувший
А.С.Грибоедов

Жанр:	Real-time стратегия
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Ensemble Studios
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется (для multiplayer):	Pentium 133, 32 Mb RAM
ОС:	Windows 95

Об Age of Empires мы подробно писали в четвертом номере "Навигатора". Тогда к нам попала ее бета-версия, оказавшаяся в достаточной мере показательной, чтобы разразиться по ней огромной статьей. Однако памятуя, что в мире компьютерных игр все весьма быстротечно и может быть моментально предано забвению, мы решили вновь вернуться к Age of Empires и поведать вам о своих впечатлениях от уже вышедшей игры.

Warcraft+Civilization= =Age of Empires

Сами разработчики определяют свое творение как некий симбиоз Warcraft c Civilization. И действительно, вся система ведения хозяйства с ее бесчисленными upgrade'ами, вплоть до способа управления юнитами, крайне напоминает Warcraft. Преемственность же по отношению к классике "всех времен и народов" Civilization вполне естественна, потому как имидж Age of Empires во многом определил Bruce Shelly, бывший со-дизайнером при разработке прославленного хита.

Чем же так примечательна Age of Empires? Трудно передать это в нескольких неуклюжих словах, поскольку, как бы банально это не прозвучало, "лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать". В игре мастерски воссоздана атмосфера древнего мира: все графические, анимационные и звуковые элементы удачно вплетаются в одно единое полотно, образуя потрясающую по гармонии картину. Движения компьютерных персонажей естественны и плавны. Особенно это видно во время сражений. Мастерски владеющие своим оружием лучники обрушивают целый поток стрел на головы врагов, в то время как рыцари активно разят неприятеля в ближнем бою... С дальних рубежей противника закидывают камнями баллисты и катапульты, а клубы дыма, вырывающиеся из объятых пламенем зданий, говорят о том, что победа (либо ваша, либо противника) уже близка. Ей предшествует трубный глас боевых слонов и предсмертные крики поверженного врага. Иными словами, есть, от чего впечатлиться...

Через века...

В самой экономической модели, лежащей в основе Age of Empires, вы также обнаружите много общих черт с Civilization. Начав с Каменного Века, играющему предстоит возвести примерно те же постройки, сделать аналогичные изобретения и даже построить схожие Чудеса Света.

Постепенно вы из каменного века переходите в Век Орудий, затем в Бронзовый Век, а после и в Век Железный. Каждый из веков сулит технологический прорыв, позволяющий строить новые здания и производить более совершенные юниты. Можно посетовать лишь на то, что Веком Железным все и ограничивается. Однако в Age of Empires и без того 22 вида построек, 33 типа юнитов и около 63 различных технологий — только начните играть, мало не покажется.

Экономика четырех ресурсов

Экономическая система Age of Empires зиждется на добыче четырех ресурсов: пищи, древесины, камня и золота, причем эти ресурсы требуются буквально для всего (в том числе и для проведения исследований и на несчетные upgrade'ы), причем потребность в них возрастает по мере развития вашей цивилизации. Однако источники ресурсов отнюдь не бездонны, поскольку живность истребляется, леса вырубаются, каменоломни и золотые прииски пустеют. Поэтому не надейтесь на то, что вам удастся за игру совершить все исследования и развить все возможные технологии. Чаще всего придется выбирать и находить какие-то свои оптимальные пути развития.

Но даже если ресурсов у вас много, техника лобового удара, тем не менее, обречена на провал. Конечно, можно произвести большую армию "числом поболее, ценою подешевше", но поскольку количество воинов с каждой стороны ограничивается пятьюдесятью, а примитивные варварские набеги (пусть даже массовые) успешно сдерживаются крепостными стенами с расставленными по углам сторожевыми башнями, то вряд ли вам удастся одним набегом взять вражескую цитадель.

Конкретная стратегия может также зависеть от расы, которая выбирается (или дается вам) в самом начале игры. Всего их 12, причем каждая обладает своими "врожденными" достоинствами и недостатками, в соответствии с историческими реалиями. Так, например, персы на 30% удачливее в охоте, зато весьма посредственны как земледельцы, по причине чего их фермы дают на 30% меньше пищи. Зато их боевые слоны на 50% про-



■ Система ведения хозяйства с ее несчетными upgrade'ами очень сильно напоминает Warcraft



■ С помощью Scenario Builder можно смоделировать буквально все - хоть троянскую войну!

ворнее, а их триремы стреляют в 1.5 раза чаще... Кроме того, каждой расе доступны далеко не все здания и технологии.

Вообще, по заверениям Брюса Шелли, разработчики потратили 9 месяцев только на то, чтобы тщательно сбалансировать игру и отмести возможность трафаретных решений, пригодных "на все случаи жизни". Кстати, ограничение в 50 юнитов полезно еще и в том отношении, что для сетевой игры ввосьмером вам не будет настоятельно рекомендоваться Pentium 200.

Тот, кто обжигает горшки

Основной "рабочей лошадкой" в игре является крестьянин — villager, на долю которого выпадают все хозяйственные мероприятия: добыча ресурсов, а также строительство и ремонт зданий. Иными словами, villager предстает тотальным аналогом пеона из Warcraft. Кстати, способов добычи пропитания в Age of Empires множество. Здесь и собирательство, и рыболовство, и фермерство. И, конечно же, охота, причем даже на таких экзотических зверей, как львы и крокодилы.

Villager — мастер на все руки, и без проблем меняет одну профессию на другую. Однако его успехи зависят не только от выбранной вами расы, но и от достижений вашей цивилизации. Например, изобретение плуга, освоение ирригации и приручение животных повышает производительность труда на фермах, а технологии gold mining и stone mining увеличивают скорость добычи золота и камня.

В случае необходимости ваш верный крестьянин может и взяться за оружие, попытавшись отразить атаку неприятеля, однако воин из него, сами понимаете, никудышный.

Море-кормилица

Как и в Civilization, в Age of Empires можно проложить морские торговые пути и продавать излишки пищи, древесины и камня. Впрочем, море полезно не только для торговли. Не менее важно оно и для перемещения ваших людей с одного острова на другой. Ведь единственный возможный путь – именно морской.

Ваши рыболовецкие шхуны регулярно пополняют запасы пищи. Вообще же, рыбная ловля – самый безопасный способ пропитания. Все-таки охота на крокодилов куда как более нервное занятие...

In the army now

Всю армию можно условно разбить на пехоту, лучников (причем как конных, так и на слонах) кавалерию и осадные орудия. Для подготовки солдат существует множество всевозможных военных построек, включая незабвенные бараки и академии, из которых выходит настоящая элита вашей армии.

В каждой категории насчитывается от 5 до 9 типов юнитов, причем почти все они получаются последовательными upgrade'ами друг из друга. Так, например, примитивный дикарь с дубинкой по мере развития вашей цивилизации может быть замещен элитным воином — центурионом. Только путь этот довольно долог (clubman — axeman — short swordsman — broad swordsman — long swordsman — legion — hoplite — phalanx — centurion), так что, как правило, чтобы добраться до элитного воина, надо вложить во всякие исследования, технологии и upgrade'ы раз в 20-40 ресурсов больше, чем требуется для производства заурядного вояки. Но и бойца вы получите несравненно более высокого уровня. Сравните, к примеру, характеристики тех же дикаря с дубинкой и центуриона:

Clubman — атака: 3, защита: нет, здоровье: 40;

Centurion — атака: 30, защита: 8, здоровье: 160.

Боевые характеристики юнитов автоматически повышаются с освоением новых технологий. Так, например, metalworking дает +2 к атакующей способности пехоты и кавалерии, а ballistics увеличивает точность стрельбы лучников, баллист и катапульт.

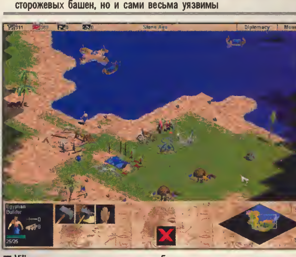
Ряду юнитов присущи свои специфические особенности. К примеру, боевые слоны обладают "проникающим ударом" (trample damage), то есть нескомпенсированная часть удара переносится на рядомстоящих солдат противника. Жаль только, что атакующую способность боевого слона нельзя поднять никакими средствами. В совершенно особом ряду стоит жрец, единственным оружием которого является слово. С его помощью он может переманивать на вашу сторону воинов противника и захватывать здания неприятеля. Помимо этого, жрецы могут также лечить раненых бойцов.

Боевые корабли годятся не только для охраны мирных кораблей флота, но и способны принимать самое активное участие в сухопутных сражениях, обстреливая неприятеля в прибрежной полосе.

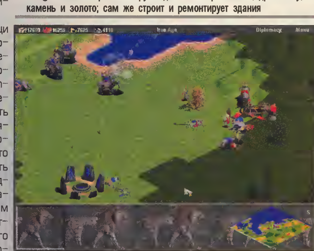
Разумеется, никаких летающих юнитов в игре не предусмотрено, поскольку дело все ограничивается Железным Веком. Быть может, они ждут нас в Age of Empires 2, о начале подготовки которого уже заявлено?



Катапульты очень эффективны при разрушении крепостных стен и сторожевых башен, но и сами весьма уязвимы



Villager — мастер на все руки: добывает пропитание, древесину, камень и золото; сам же строит и ремонтирует здания



Вы думаете, что это рядовая стычка? Нет, это бой за руины (слева внизу), обладание которыми может принести долгожданную победу

Неисчерпаемые возможности

В Age of Empires присутствует три исторических кампании, названия которых говорят сами за себя. Glory of Greece, Voices of Babylon и Yamato Empire of Rising Sun.

Однако помимо них существует также 24 отдельных сценария, причем перед началом каждого из них можно задать целую массу игровых параметров. Во-первых, вы можете сами определить "victory conditions", то есть условия выигрыша. Совсем не обязательно "рубиться до победного", достаточно условиться, что победите-

лем будет назван тот, кто завладеет всеми артефактами или руинами и удержит их в течение 2000 лет (примерно 15 минут игры). Разница между артефактами (не подумайте плохого, никакой магии!) и руинами заключается лишь в том, что артефакты можно перемещать, а руины – это ценная "недвижимость".

Если вы накопили уйму ресурсов, то попробуйте построить и сохранить в течение тех же 2000 лет Чудо Света. Тогда вы также станете бесспорным победителем. Можно играть и на "очки", которые начисляются за все достижения на любом поприще (будь то исследование территории, накопление ресурсов, открытия и технологии или боевые действия) и дают интегральную оценку успехов каждой из империй. Помимо всего этого, есть еще и такие приятные мелочи, как возможность выбрать стартовый век (если не хотите все время "плясать от печки" – с каменного), задать начальный уровень ресурсов и договориться о том, что с самого начала всем будет видна полная карта (хотя fog of war и сохранится), а расы не будут обладать никакими особенностями.

Переиграли все имеющиеся сценарии – продолжите на случайно сгенерированных картах. Все возможности остаются прежними, плюс к этому можно задавать размер карты (от миниатюрных до громадных – 5 размеров) и соотношение вода/суша (от серии маленьких островов до сплошного континента).



■ Жрец — уникальная фигура: может лечить своих воинов и переманивать неприятеля на свою сторону



■ Охота на льва — не очень-то прибыльное занятие: мяса в хищнике немного, а опасность велика

Dawn of a New Age

Dawn of a New Age, 6000 BC

Scenario Instructions:
Exploration and contact with other cultures has brought new ideas to Egypt. You are learning new skills, including new technologies for fishing. Advance your culture to the Tool Age to gain access to even better skills and capabilities.

History Instructions Hints OK

■ Обучающая кампания Ascent of Egypt Learning Campaign познакомит вас со структурой имперских дел и отношений



■ Неожиданная атака с моря

Если и этого покажется мало, то в ваших руках Scenario Builder, позволяющий делать абсолютно все! Начиная с создания и редактирования карты местности и начальной расстановки юнитов и заканчивая условиями выигрыша (которые могут быть индивидуальными для каждого игрока). Можно вставить любой пояснительный текст и даже "пришпилить" анимационные ролики, прокручиваемые в начале и по окончанию миссии. Никто не мешает вам даже связать вновь созданные сценарии в одну кампанию, объединенную какой-нибудь исторической линией. Так что просторы для творчества воистину безграничны!

Двадцать четыре для восьми

Как вы уже поняли, все 24 сценария, о которых мы рассказали, ориентированны прежде всего на многопользовательскую игру. Кстати, в ней появляются и некоторые интересные возможности...

Радует, например, возможность не только переговариваться с другими игроками, но и заключать с ними союзы. Союзники могут свободно обмениваться ресурсами и лечить/ремонтировать юниты/здания друг друга (но не строить), а с открытием письменности каждому из них становится известной вся местность, разведанная его коллегой. Можно даже задать условия "allied victory", когда достижения рас союзников "сваливаются в одну копилку". Например, они могут выиграть, если в сумме обладают всеми артефактами.

Появилось и еще одно нововведение, не виданное нигде ранее – возможность "кооперативной" игры за одну и ту же расу. Скажем, один игрок занимается хозяйственными мероприятиями, а другой заведует боевыми действиями...

Технические детали multiplayer'а таковы. До 8 игроков по локальной сети (IPX) или через Интернет (Microsoft's Internet Gaming Zone) и 2 игрока – через модем или нуль-модем.

...и вот удача?

Конечно, мы не рассказали обо всем, стараясь упомянуть лишь самое главное или то, чего не было в обзоре бета-версии. Тем приятнее будет вам самим находить "неожиданные повороты" в самой игре, которая, похоже, обречена на хитовость.

Вместе с Age of Empires горячо любимая в народе компания Microsoft планировала установить свой авторитет на игровом стратегическом рынке. Close Combat (первая часть) в сумме оказался неудачной попыткой, хотя и содержал некоторые положительные качества.

Что ж... Возможно, на сей раз Microsoft все ж таки сумеет добиться успеха.

Игорь Савенков

Интернет

Внимание! Самый крутой неофициальный сайт по Age of Empires (HeavenWeb) переместился на **http://age.gamestats.com/age/.**

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	**8.2**

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: не требуется



Жанр: ....Real–time стратегия
Издатель: ....Electronic Arts/Melbourne House
Разработчик: ....Beam Software
Системные требования: ....Pentium 75, 16 Mb RAM
ОС: ....Windows 95

Экстремальность обещаний...

А обещали нам ни много ни мало... новую игру на движке KKnD. Да–да, не удивляйтесь, слово Xtreme, стоящее после основного названия (как же все–таки они любят поиздеваться над великим и могучим английским языком!), в сознании авторов ассоциировалось, должно быть, с чем–то навроде Gold Edition, а может даже и KKnD II. Им мнились новые, доселе невиданные виды войск, в их мечтах рисовалась обновленная, улучшенная графика, им грезилась масса новинок, добавок и прочая, прочая, прочая... Вы уже являетесь счастливым обладателем оригинальной версии KKnD и вам хотелось бы опробовать новшества KKnD Xtreme? Так извольте выложить полную стоимость, как при покупке новой игры (лицензионной, имеется в виду). А что вы хотели – это ж вам не какой–то там mission pack!

...и прозаика действительности

Действительность оказалась не столь экстремальной, как то звучало в обещаниях. Набор новых миссий и skirmish mode. Тем и исчерпывается. Новые юниты, в появлении которых клялись разработчики, не спешат показаться вам на глаза? Можете не искать – их нет. Ни одного. Не можете с первого взгляда определить, каковы отличия графики Xtreme? Не сможете и со второго. Не отличается ничем. Осталась девственно нетронутой со времен родительского KKnD.

Что же...? Где же...? Изучаем главное меню. Ага, два новых пункта. Первый из них — New Missions. По десять миссий за каждую сторону, итого двадцать. Выбираем, загружаем – перед глазами до боли знакомый KKnD, не претерпевший ровным счетом никаких изменений. Ладно, что у нас там за второй пункт? Называется Kaos Mode (ну не могут они написать ни одного английского слова без ошибки!) и представляет собой обыкновенный skirmish. То есть можно выбрать одну из multiplayer карт, установить стартовый уровень кредитов, выбрать сторону (Evolved или Survivors) и — вперед навстречу подвигам, навстречу славе! Удобно для тех, кому лень проходить всю кампанию, а насладиться самым мощным вооружением все же хочется. Что ж, неплохой довесок к игре.



■ Как узкие мосты были идеальными зонами для организации жесткой обороны, так и остались

Что там еще? Новые карты для многопользовательской игры – отлично. Краткий брифинг (постановка задач) перед каждой миссией – тоже радует. Но все это шелуха, мелочи, а по существу–то?! А вот появилась новая предыстория, демонстрирующая последующее развитие событий после временного периода KKnD. Правда, если вы начали свое знакомство с миром Выживших и Мутантов с Xtreme, то вы поначалу окажетесь несколько не в курсе происходящего, — ну да разве отыщется кто–нибудь, кто не проходил оригинальную версию? Конечно же, нет, ну откуда ему взяться, ну разумеется...

Что изменилось в *самой* игре?!! Ответ – *ничего*. Правда, на одном из сайтов Интернет, посвященных KKnD, утверждается, что в Xtreme–версии улучшился AI. Сами разработчики этого пока не подтвердили. И вряд ли когда–нибудь подтвердят. Сколько мы не играли, AI не проявил ни одного признака улучшения. Может быть, вам повезет больше?

Последнее изменение – KKnD Xtreme запускается исключительно под Windows 95. Должно быть, подобная экстремальность с DOS уже несовместима.



■ Паук во всей своей красе против железной армии Уцелевших. Интересно, сколько еще Xtreme пройдет, прежде чем они превратятся наконец в Неуцелевших либо наоборот?

Kill to Xtreme

Люди обычно не любят, когда из них делают дураков. Кто из фанатов KKnD отказался бы от набора дополнительных миссий? Хотя, положа руку на сердце, даже для банального mission pack в том, что мы получили, слишком мало новинок. Что помешало авторам ввести в игру еще хотя бы парочку новых юнитов? Неужели Krush Kill'n'Destroy был настолько идеален, что не нашлось ничего, что захотелось бы исправить, улучшить, дополнить? Ну да ладно, для настоящего поклонника игры и пара десятков новых карт покажется подарком. Однако, господа хорошие, зачем же стопроцентный (к тому же второсортный) набор миссий называть "новой редакцией, в которой от старой остался только движок"?

Помните фильм, где один шутник предложил мальчику конфету, которая оказалась пустым фантиком? Так и нам сейчас вслед за обиженным малышом хочется спроосить: "Дядя, ты дурак?".

P.S. Рейтинг не проставляем — нечего оценивать.

■ Над скоплением танков пролетела Оса мутантов. Угадайте, что сейчас будет?..

■ Совершенно верно — Кстремальный День для танков

Александр Сидоровский

DREAMS
to reality

Мы созданы из вещества того же,
Что наши сны. И сном окружена
Вся наша маленькая жизнь.
В.Шекспир

Жанр: 3D аркада с приключенческими элементами
Издатель: Interplay
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель в России: Амбер
Системные требования: Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется: Pentium 166, 16 Mb RAM, 3Dfx
ОС: Windows 95

Французская компания Cryo Interactive уже не первый год является одним из законодателей качественных стандартов в графике. Если не считать MegaRace I/II, то обычно таковая графика находила воплощение во всеразличных квестах — в числе последних можно назвать Dragon Lore 2 и Atlantis. Однако интерес к обычным приключенческим играм в мире сейчас не столь уж и высок. Как следствие, для Cryo возникла необходимость переходить к более кассовым жанрам.

Например, к жанру action/arcade, который пользуется заслуженным уважением (вспомните MDK и Tomb Raider) и в то же время позволяет блеснуть графическим совершенством.

Должно быть, так и родился игровой проект, который обречен стать одной из сенсаций 1997 года. Dreams to Reality.

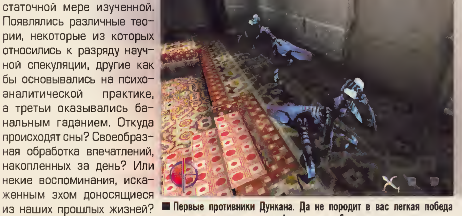
Мы верим — этот мир реален?

Природа снов никогда не казалась человечеству в достаточной мере изученной. Появлялись различные теории, некоторые из которых относились к разряду научной спекуляции, другие как бы основывались на психоаналитической практике, а третьи оказывались банальным гаданием. Откуда происходят сны? Своеобразная обработка впечатлений, накопленных за день? Или некие воспоминания, искаженным эхом доносящиеся из наших прошлых жизней? Какова природа снов?

И возможно ли, чтобы сны оказались реальными? Возможна ли реальность мира сна? И может ли человек переместиться в эту реальность?

Земля. Май 1997 года. Неважно, где именно. Неважно, кто именно. Важно то, что они сумели раздобыть (изобрести? похитить?) прибор, открывающий портал в Страну Снов. Они были наивны, эти четверо людей. Им казалось, что сны — чудесная сказка, воплощенная утопия

■ Вода в Dreams to Reality реализована достаточно схематично — с Tomb Raider 1/2 и не сравнить



■ Первые противники Дункана. Да не породит в вас легкая победа над ними ложных надежд! — дальше будет гораздо хуже...

и царство сбывающихся надежд. Однако они забыли, что многие сны зачастую случаются и кошмарными.

Устройство начинает работать — и из портала в нашу реальность выпрыгивает большеголовый подросток с огромными любознательными глазами. Один из людей пробует с ним заговорить — но в этот момент ученый, работающий с устройством портала, кричит, что *пора*, и показывает на устройство — 10 секунд до мгновения, когда портал закроется.

Четверо уходят в реальность Сна. А мальчик остается в нашем мире.

По прошествии десяти лет он вернется на прежнее место. Натренированный, возмужавший и мускулистый, внешне он сильно напоминает индейца-гурона из бессмертных произведений Фенимора Купера. Забытое в нашем мире устройство портала во второй раз начинает работать — и бывший мальчик отправляется назад, в реальность сна, оставив на песке толстую спортивную сумку.

Клубящийся смерчеобразный водоворот — и вот ты стоишь на траве плывущего в поднебесной выси островка, и перед тобой возвышается вход в лабиринты. Вход — это колоссальная каменная голова медузы Горгоны, и каменные змееволосы замершими мертвыми плетями зависли над тобой и над островком. Ты оглядываешься — и видишь еще один островок, меньших размеров, позади себя.

Ты решаешь подбежать ко рту Горгоны, олицетворяющему двери. И останавливаешься, увидев ее. Она — это ирреальность, принявшая женский облик; она плавно летит по воздуху, наподобие миниатюрного джина; если у тебя и были сомнения в отношении того, достиг ли ты мира снов, то в этот миг ты разрешился от своих сомнений.

"Дункан, ты выбран миром снов, чтобы исполнить квест..."

Многообещающе и непонятно, однако детали наверняка прояснятся по ходу развития событий.

Веришь ли ты, что этот мир реален?

Вряд ли это столь важно. Важнее то, что *он* верит в тебя.

Относительность реальности

Ты находишься в мире снов. В мире,

где реальность является относительной категорией, и сама твоя сущность становится зеркалом, через которую она преломляется. Здесь есть свои законы. И эти законы лежат далеко за пределами упрощенных земных теорий. В мире снов ты можешь летать. Ты просто подходишь к краю воздушного острова, разводишь в стороны руки и... воспаряешь в небе. Ты без труда подлетаешь в соседнему островку, и ты должен уметь контролировать свой полет. Ошибка — и ты падаешь к маячащей далеко внизу земле, и твое путешествие завершается самым плачевным образом. Завершается, чтобы затем снова продолжиться...

С помощью способности полета тебе предстоит перемещаться между воздушными островками, собирать зависшие в небе предметы (назовем их "бонусами"), пробираться внутри огромных залов — однажды придется даже вылететь через дыру в потолке. Которая, к слову, окажется колодцем, перевернутым вверх тормашками.

В мире снов пространство не является той категорией, которую можно сколь-нибудь серьезно расценивать. Лабиринтоподобные коридоры составят несколько длин острова медузы. Внутри другого островка ты найдешь гигантский многоярусный зал с бассейном посередине. Ты попробуешь поплавать в бассейне — однако помимо уяснения, что способен пробыть под водой до трех-четырех минут, ты не вынесешь из этого плавания ничего для себя полезного. Впрочем, в дальнейшем тебе еще не раз придется путешествовать тем же методом, каким путешествуют водные обитатели.

Ты предпочитаешь перемещаться бегом — ходьба слишком скучна и однообразна для тебя. Впрочем, подчас придется и аккуратно вымеривать каждый "бегошаг" — не очень-то разбежишься в пещере, состоящей из вырастающих из некой черной массы столбов. Ты должен перепрыгивать со столба на столб, чтобы пересечь пещеру. Во время прыжка ты способен податься вперед и скорректировать неверно оцененную дистанцию. Но можешь и пролететь мимо цели.

Путешествие через сон

Ты не можешь умереть. Не можешь — потому что во сне нет места для смерти. Сущность мира снов аркадна, и твое путешествие побито на четкие этапы, которые не столь уж и велики. Отличительная особенность этапов: не протяженностью, но количеством и качеством.

И после каждого пройденного этапа автоматически осуществляется сохранение. Если ты потерпишь поражение — то сможешь возобновить прохождение с начала неудачного этапа, или даже заново преодолеть последние из уже пройденных — при желании.



■ Эти одноколесные чучела передвигаются гораздо быстрее Дункана и нападают внезапно, однако повергаются одним-двумя смачными ударами



■ Мир Сна состоит из множества парящих в поднебесной выси островов



■ Подобные архитектурные "излишества" — одна из отличительных черт Dreams to Reality

Впрочем, создатели мира снов, Cryo, всегда отличались склонностью возвращать игрока к уже пройденным этапам, наводняя их новыми сложностями и предоставляя игроку возможность во второй и в третий раз насладиться зрелищем потрясающей и уже виденной им графики. Dreams to Reality линейна от начала и до конца. Однако, миновав определенный отрезок и открыв врата рта медузы, вы вернетесь в точку, где начали свое знакомство со здешним миром.

Между уровнями следуют промежуточные анимационные ролики, подкачивающиеся с CD и требующие от CD-ROM дисковода насколько возможно большей производительности. О том, что начался ролик, вы понимаете только благодаря тому, что теряете управление над Дунканом, — ролики полностью соответствуют игровой графике.

Каждый этап характеризуется однотипностью местности. Либо это разветвленная система коридоров, либо подводные туннели, либо открытое пространство, либо грандиозная пещера, либо, либо, либо... И потом, на одном этапе всегда присутствует только один вид противников.

Ты ведь не думал, Дункан, что *та* реальность встретит тебя с распростертыми объятиями, обещая неземные услады и покорно исполняя всякую твою прихоть? Если бы ты думал так, то не истратил бы эти десять лет на постоянные тренировки, на закаление своего тела.

Но те четверо, ушедшие до тебя, — они думали именно так. И вполне возможно, что ты еще увидишь их. Преобразившимися в чудовищные формы, забывшими себя и подчинившимися худшим проявлениям своих личностей. Мир снов стал кошмаром для них, и они сами превратились в кошмар.

Поначалу тебе предстоит сразиться с парой синих насекомых, представляющих собою помесь богомола со стрекозой. Не слишком-то серьезные противники — по два-три удара на каждого, и можно продолжать путь.

Действие Dreams to Reality происходит в перспективе от третьего лица (думается, это вы уже и так поняли, рассмотрев скрины). Переключение в режим боя осуществляется автоматически в случае опасности либо элементарным нажатием пробела (смотря по тому, как выставлено в опциях). Причем на передвижениях Дункана режим боя сказывается в основном тем, что исключает возможность полета.

Бой происходит в манере трехмерного файтинга, с той лишь разницей, что здесь у Дункана гораздо большая сво-

бода перемещений, чем у персонажей Virtua Fighter или Battle Arena Toshinden, зато гораздо меньше приемов.

Но тебе не придется вечно драться руками и ногами, как древнему человеку, так и не придумавшему себе оружия, но уже успевшему освоить приемы самбо и каратэ. У тебя есть Inventory (в нем около двадцати слотов), и оно вполне годится для ношения всевозможного оружия. Первым, что тебе попадет в руки, будет лук, стреляющий неким ирреальным эквивалентом стрел. В дальнейшем тебе будут попадаться различные как бы магические и вполне магические предметы, некоторые из них относятся к категории оружия, другие являются чисто квестовыми "тащи с собой и примени там-то". Встречаются и особые умения — например, временное увеличение скорости движений.

Одноколесные роботы. Удивительный гибрид тюленя с гориллой. И многие иные. Они нередко внезапно выкатываются/выскакивают/вылетают вам навстречу, проверяя скорость вашей реакции. Драться приходится довольно часто, а в промежутках — разгадывать свойственные для жанра action головоломки (дерни, внучечка, за веревочку, врата миров и откроются...).

Однако Dreams to Reality ни в коем случае не была бы причислена нами к категории "содержащих приключенческие элементы", если бы не

Мирные обитатели сна

На первый взгляд они кажутся безумной помесью гнома и кролика Роджера. Они — маленького роста и крайне подвижны. На головах их водружены остроконечные колпаки, а выставленные напоказ зубы демонстрируют вероятную приверженность к поеданию морковки.

Они бывают трех цветов. Синие снабжают вас наводящими подсказками, запутанность которых способна сбить с толку даже и создателей The 7th Guest. Зеленые указывают направление движения; вот бежишь за таким, бежишь, едва поспевая, а он вдруг прибегает в тупик и, резво развернувшись на 180 градусов, еще быстрее мчится назад; догадайтесь, что ты при этом про него думаешь... Красные — главный источник пополнения Inventory; их требуется долго искать, а найдя — долго отлавливать, однако затраченные усилия окажутся сторицей вознаграждены получением какого-нибудь полезного предмета; причем в начале очередного этапа вам сообщают, если на нем есть красные гномики.

Плюс есть еще женоподобное существо, о котором уже упоминалось в начале; оно дает вам туманные советы в отношении всего прохождения в целом.



■ Что может какая-то там стрекоза против холодной стали!..



■ Крупные и сильные, но неповоротливые и туповатые. Удар ногой с разбегу отлично против них действует...



■ Небесные касатки — невольные союзники Дункана на данном этапе

И в последнюю очередь, присутствуют еще и союзники, встречающиеся на некоторых этапах. Например, на одном из этапов вам предстоит найти волшебный горн и вызвать с его помощью плавающих в небесном море волшебных касаток (летающие кашалоты, короче говоря). Во время движения касатка оставляет за собой шлейф из воздушных пузырьков, которые содержат в себе энергию полета. Питаясь этой энергией, Дункан может пролететь весьма значительные пространства, добравшись до дальних островов.

Оболочка для ирреальности

Как и следовало ожидать, графика Dreams to Reality находится на сногсшибательном уровне, оставляя далеко позади ближайших конкурентов типа MDK. Свобода перемещения, как вы уже поняли, здесь абсолютная — задействованы все шесть степеней свободы. Никаких заранее отрендеренных бэкграундов, как в Perfect Weapon, Dark Earth или Men in Black, — все полностью трехмерное.

Полигонные модели персонажей детализированы и реалистичны. Движения — плавны, многообразны и естественны. Некоторая угловатость, конечно, присутствует, но во время игры она практически не замечается.

Рендеринг окружающей среды происходит в реальном времени, причем на гигантской скорости. Текстуры — красочны, разнообразны и тщательно подобраны. С трудом верится, что для подобной игры с лихвой достаточно Pentium 133. Впрочем, желательно машину помощнее — иначе Dreams to Reality будет идти на зауженном по вертикали экране, наподобие демонстрирующегося по телевидению кинофильма. Впрочем, даже и зауженное изображение вполне приемлемо.

Старшие модели Pentium позволят переключиться на полноэкранный режим, а заодно и включить персонажам реалистичные тени. Именно так — от Дункана на земле может оставаться тень, контур которой полностью будет соответствовать его фигуре. Правда, конкретно для ее поддержки и Pentium 166 может не хватить.

Но, к большому сожалению, идиллией графика Dreams to Reality не является. Во-первых, пресловутая тень не только не поддерживается на 3Dfx, но и совершенно индифферентно относится к тому, на чем ей лежать. Если Дункан подходит, скажем, к краю скалы, то тень черным фанерным щитком зависает над пустым пространством.

Во-вторых, по непонятным причинам сохраненные файлы из-под 3Dfx

нельзя запустить в обычной версии под Windows 95, и наоборот.

И в-третьих, что есть самое основное, выпадение полигонов в Reams to Reality способно поставить рекорд среди подобных игр. Куда там Tomb Raider с его вечно проваливающейся сквозь стены Ларой! — попробуйте пробежаться по островку, на котором Дункан появляется в самом начале игры, и каждые две-три секунды вы сможете лицезреть небесную гладь, проглядывающую сквозь разъезжающиеся текстуры травы. Правда, данный "неординарный" графический элемент в действительности относится не к категории баговглюков, а является внедренным намеренно. Связан он исключительно с позиционированием камеры за спиной героя. В тот момент, когда Дункан оказывается скрыт за препятствием, камера попросту отключается, позволяя играющему не потерять его из вида. Альтернативным вариантом была система Tomb Raider, где камера накручивает круги вокруг Лары, периодически утыкая объектив в угол и полностью лишая играющего возможности увидеть нападающих противников. Поскольку Dreams to Reality позиционируется в большей степени как action, нежели Tomb Raider, то Cryo приняли решение пожертвовать некоторой визуальной согласованностью в пользу играбельностью. Насколько это решение было оправданным - уже вопрос второй.

Но как бы то ни было, все перечисленные недостатки не столь критичны, как могут показаться при прочтении. Графически сейчас у Dreams to Reality в данном жанре конкурентов нет. Даже без 3Dfx смотрится потрясающее.

Звуки ирреальности

Cryo Interactive — компания, умеющая создавать для игр совершенно бесподобную музыку, которая полностью соответствует происходящему на экране монитора и способствует погружению играющего в игровую реальность. В случае с Dreams to Reality музыка усиливает впечатление ирреальности происходящего, ни на миг не позволяя усомниться в том, что вы находитесь в стране снов. Пытаться объяснить это бесполезно — нужно услышать самому, чтобы понять. Да, кстати, музыку можно прослушивать в CD-плеере. Однако она слишком стилизована под игру, чтобы представлять серьезную ценность в оторванности от нее (проще послушать, кто знает, The 3rd and the Mortal).

Что касается звуковых эффектов — то здесь комментировать особенно и нечего. Выполняют основную функцию — не мешают. А вот голоса, которыми озвучены персонажи... Девичий грудной голос, часть слов произносящий с напряжением в голосе, а часть — пропевающий на второй октаве. Тенор, частящий скороговоркой, в которой только при тщательном прислушивании можно выделить отдельные слова, вероятно, англоязычного происхождения (хорошо — есть субтитры, а то бы...). Иначе говоря, голоса ни в коей мере не рушат ощущения того, что действие игры происходит где-то в запредельности.



■ Забравшись наверх, Дункан с интересом наблюдает за тремя мелкими пакостниками внизу, на ближней дистанции изрядно досаждавшими ему какими-то непонятными вредоносными выхлопами



■ Фрагмент из одного из роликов, которыми густо пересыпано все прохождение. Обратите внимание — графика роликов от игровой графики почти неотличима

Облечение Снов в Реальность

Настало время подвести итог, и вместе с тем и перейти к более трезвому изложению.

Dreams to Reality — трехмерная аркада, содержащая ряд достаточно поверхностных приключенческих элементов, облеченная в потрясную графику и сильно воздействующая на играющего великолепно воссозданной атмосферой сна.

Графические баги большим недостатком не являются, хотя и малость раздражают. Если у игры и есть недостаток, то он кроется в некоторой однообразности прохождения. Постоянная смена обстановки и противников, постоянное появление новых типов оружия и даже использование мотоцикла (который так и не был реализован в Tomb Raider) — все это, конечно, здорово. Однако задачи для каждого этапа остаются одними и теми же: справиться с такими-то, нажать то-то, пройти до конца. Во всяком случае, так скажут те, кому игра не понравится. В этом отношении MDK был чуть более увлекателен. Но, кажется, только в этом отношении.

Cryo Interactive смогла крайне заинтриговать игровую общественность двумя грядущими проектами. Первым из них был Dreams to Reality, и, кто бы что ни говорил, но данная игра не только оправдала возлагавшиеся на нее ожидания, но и гораздо превысила их. Вторым из названных проектов является Ubik — нечто типа Syndicate Wars. Не упомянуть о нем нельзя — потому как не исключено, что он произведет настоящий переворот в жанре action-стратегий.

Похоже, что Cryo Interactive наконец-то решила отодвинуть на второй план свою квестовую направленность, в которой уже окончательно истощилась, и взяться за "боевые" жанры. Как нам кажется, подобное не может не радовать.

Иван Самойлов
& SLY

Редакция выражает огромную благодарность компании "Амбер", предоставившей нам полную версию Dreams to Reality (официальный релиз назначен на 1 декабря), а также массу связанных с данной игрой материалов. "Амбер" осуществляет русификацию Dreams to Reality - причем, насколько нам известно, компании удастся запустить "русский" вариант игры в продажу даже быстрее, чем выйдет за рубежом "английский".

Игровой интерес	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▯
Графика	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Звук и музыка	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Ценность для жанра	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Мнение автора	▮▮▮▮▮▮▮▮▮▮
Общий рейтинг	**9.0**

Время освоения: от 0 до 1 часа
Знание английского: не требуется



*Три танкиста,
три веселых друга —
экипаж машины боевой
из песни*

Жанр: .... Танковый симулятор
Издатель: .... Electronic Arts
Разработчик: .... NovaLogic
Системные требования: .... Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 166, 32 Mb RAM
ОС: .... DOS

"После многочисленных переносов срока выхода, компания NovaLogic наконец-то выпустила свой симулятор танка Abrams, под названием Armored Fist. Это первый опыт NovaLogic в области танковых симуляторов. Как и ожидалось, Armored Fist построен на выдающейся технологии Voxel Space, ранее использованной в Comanche. Ни одна другая подобная игра не предлагает нам более реалистичного изображения земной поверхности и боевой техники. Таким образом, Armored Fist закладывает новый фундамент в графическом оформлении симуляторов вообще."

Такова дословная цитата из журнала Coming Soon Magazine!, вышедшего в октябре 1994 года. Минуло три года, и нашему вниманию предлагается Armored Fist 2 — продолжение ставшей уже классикой игры. Как ни странно, история повторилась с невероятной точностью, начиная от сроков и очередности выхода игр и заканчивая вызываемыми впечатлениями.

Итак, октябрь 1997 года. Признаться честно, я всегда несколько скептически относился к танковым симуляторам. Смотреть на игровой мир через узенькую щелочку в толстенной броне, дергать рычаги и крутить колечки окуляров — это, знаете ли, не то же самое, что в авиасимуляторе. И потом, танк — машина довольно медлительная, а трзки, соляр и фрикционы не уживаются с понятием романтики. Но пессимизм любого противника бронированных монстров рассеивается сразу же после первого взгляда на Armored Fist 2.

Хорошо быть Абрамсом

Основной боевой танк (main battle tank) M1A2 Abrams — мобильная огневая платформа, броневые листы которой сшиты под так называемыми "рациональными углами", обеспечивающими повышенную устойчивость к бронебойным снарядам. Кроме того, танк вооружен мощной 120-миллиметровой пушкой, пулеметом .50-го калибра, пристрелочным пулеметом и системой постановки дымовых завес. Мощное вооружение, однако, ничего не стоит без современного электронного оборудования. Поэтому Abrams оснащен уникальным комплексом навигации и наведения, функционирующим с использованием данных с самолета тактической разведки JETSTAR. Плюс к этому — система управления огнем и лазерное сопровождение целей. И в достаточной мере удивительно, что многотонная громада M1A2 легко разгоняется до скорости 100 километров в час и резво карабкается в гору уклоном в 25-30 градусов.

Исповедуя золотой принцип "Главное — Игра", NovaLogic не предлагает нам тщательно изучать все бортовые системы, работу каждого прибора и предназначение всех рычажков и кнопочек. Все, что совершенно необходимо для полноценной игры — это раскладка клавиатуры. Даже если вы понятия не имеете о том, что означают те или иные функции танка, вам все объяснят и расскажут в Twenty Nine Palms Base. На этой тренировочной базе вас быстро познакомят со всеми управляющими клавишами прямо во время выполнения учебных миссий. И подготовят к любому типу боя.

Америка на страже нашего мирного сна

А воевать придется много. В связи с полным развалом СССР все моделисты военных конфликтов получили богатейшую почву для творчества. В Armored Fist 2 две кампании полностью посвящены событиям на территории СНГ. Правительство республик настойчиво просит ООН ввести войска, среди которых и ваш 77-ой танковый батальон. Вам предлагается встать на защиту мирного труда граждан Беларуси, присоединить к России внезапно отсоединившуюся Камчатку и показать монгольским "товарищам", что шалости с демаркационными линиями — дело наказуемое. Так как Монголия — это бывшая "шестнадцатая республика", то эту кампанию можно приравнять к двум вышеупомянутым. Но разработчики не забыли и экзотические страны, также богатые на всякие революции. Например — республика Конго. Присутствует и Иран, куда ж без него. Итак, три



■ Место командира, безусловно, почетно, но крайне неудобно



■ Из-под гусениц танков вырываются клубы пыли, причем они не только выглядят реалистично, но и на каждой местности по-разному

театра боевых действий, три климатических пояса. Неизменными остаются только боевые машины ваших противников — танки Т-72, Т-80 и Т-90, и воздушная оппозиция — вертолеты Ми-24 различных модификаций и штурмовик Су-25 FrogFoot.

На острие танковой роты

Игра предлагает вам стать одним из трех членов экипажа Abrams. Вы можете превратиться в механика-водителя, стрелка или командира экипажа. Переключаться между ними можно "мышкой", прямо во время боя. Кроме того, есть несколько внешних позиций обзора вашего танка. Выбрав, например, вид сзади-сверху, мы получим скорее 3D аркаду, чем скучный симулятор. Такой вариант обзора не самый удобный — есть определенные трудности с целеобнаружением, зато самый универсальный. Возможно, он понравится всем поклонникам "легких" игр типа аркад и изометрического или top-down action.

Каждый танкист выполняет непосредственные обязанности плюс вспомогательные. Скажем, место стрелка позволяет засекать и отслеживать цели, но и требует управления танком. Оно и понятно — вы один, а дел — много. Полностью контролирует ситуацию командир танка. Кроме того, он обязан управлять действиями всей танковой роты.

Зарубежные военные специалисты (и, возможно, отечественные) склоняются к мысли, что расцвет эпохи танкостроения уже миновал. Похоже, что сама идея несколько изжила себя. Сейчас, несмотря на все совершенство оснащения, танк в бою довольно уязвим, тем более на открытом пространстве. И может быть уничтожен одним залпом любого противотанкового оружия типа Dragoon/Red Eye или ПТУРС. Поэтому танк M1A2 Abrams редко выступает на поле боя без поддержки артиллерии или вертолетов. Более того, как правило, к каждому танковому батальону приписано звено вертолетов AH-64D Apache. Но это только в реальной жизни. А в игре танкам отводится основная роль. И очень часто миссию приходится выполнять одним взводом — от одной до четырех машин. И даже соло — есть задания, где все зависит только от действий играющего.

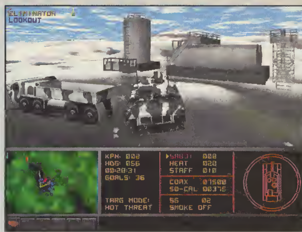
В Armored Fist вы не можете отдавать прямых приказов ни своему экипажу, ни подчиненным во взводе танкам. Вместо этого вы только указываете тип боевого построения и характер поведения вашего или соседнего взвода. Да-да, некоторые миссии предлагают командование целым танковым соединением — до 16-ти машин. Упомянутые выше вертолеты и помощь артиллерии можно вызвать не во всех миссиях и не более двух раз. Необходимо добавить, что подчиненные танки даются не только для отвлечения вражеского огня, они даже способны оказать некоторую помощь в выполнении задания. Как и во всех подобных играх (Tank Platoon), у вас есть возможность пересесть в эти машины прямо во время миссии. Так что распоряжайтесь ими рачительнее. Выбирайте правильное построение. Строй Diamond или Wedge оправдывает потерю скорости безопасностью. А при охране конвоев или скоростных бросках полезно построение Column. Штурм хорошо проводить, построив взвод в Line.

Что до AI врагов, то дело обстоит так. В большинстве миссий трудности кроются в сценарной задумке, а не в коварных действиях противника. Например, в Blitzkrieg вам предлагается прорваться по ущелью, выход из которого заблокирован каре из Т-72. Тем не менее, вражеские танки под огонь не лезут, действуют слаженно и стараются выманивать вас на открытое пространство.

И еще. Все объекты в игре — интерактивные. И, в отличие от вертолета Comanche, танку Abrams препятствия не страшны. Это означает, что есть широкий простор для гуманитарной деятельности: коровы хорошо давятся, деревья — валятся, жаль только, мелкую вражескую технику типа Guskin переехать нельзя.

Апофеоз Voxel Space 2

Armored Fist 2 вобрал в себя все лучшее из графики и игрового окружения Comanche 3. Кажется, что игровое оформление явилось апофеозом технологии Voxel Space 2. И хотя де-



■ Работы по реконструкции завода ведет 77-ой батальон Морской пехоты США



■ Реконструкция закончена — принимайте...



■ Кто куда, а я — в госпиталь, к сестричкам...



■ Перспектива с места механика-водителя

бют движка в F-22 Lighting II не произвел должного впечатления на игровую общественность (впрочем, вскоре после релиза было заявлено о том, что в действительности это вообще другая технология), NovaLogic немедленно реабилитировала воксели в своем следующем симуляторе. Вся боевая техника в точности соответствует реальным прототипам. То же самое можно сказать про камуфляжную окраску. С изменением расстояния пропорции объектов не искажаются, а качество прорисовки заметно улучшается. Небо — ясное и пасмурное, дневное и вечернее. А как хорош закат или рассвет! Проработано все до мелочей, каждый танк, каждый вертолет, каждый дом или бункер, каждый кустик, наконец. Никакой условности. Если вы сбиваете Mi-24, он падает, пытаясь погасить скорость за счет авторотации, затем сваливается в штопор и взрывается. Отдельный разговор о поражении бронетехники противника. Как и в реальном бою, все зависит от типа попавшего в цель снаряда. Если ваш бронебойный sabot угодил в танк, то вы увидите яркую вспышку, а затем летящую и кувыркающуюся башню подбитой машины. Если же вы решили бить кумулятивным снарядом, то не ожидайте эффектного зрелища. Танк слегка вздрагивает и за несколько секунд полностью выгорает. Остается только дымящийся черный остов.



■ Справа по курсу — Передвижной Командный Пункт. Храните его как зеницу ока!



■ Командиру танка положено стрелять из пулемета. Крупнокалиберного...



■ На холмистой местности разумно держаться плотным строем Diamond

Графические эффекты Armored Fist 2 реализованы на программном уровне, причем еще лучше, чем в Comanche 3. Каждый танк поднимает за собой пылевое облако, причем его прозрачность и состав зависят от типа почвы — в саванне это прозрачный, взвивающийся к небу столб, а в заснеженной тундре — белая и быстро опадающая дымка. В зависимости от влажности, туман тоже меняет степень прозрачности. А как вам понравится полупрозрачный дымок из орудия или густой черный дым (именно дым, а не серые концентрические круги) от подбитых танков! Как бы то ни было, компания NovaLogic уже ведет работу над новым движком. Вероятно, Armored Fist 2 — последняя игра, сделанная по технологии Voxel Space 2.

Грохот пушек и командирские уши

Все игровые звуки были записаны "вживую" на военном полигоне Национальной Гвардии США и затем сэмплированы. Отсюда — довольно высокое качество и неоспоримая правдоподобность звукового ряда. Довольно любопытно, что при включенном внешнем обзоре приоритетными будут скрежет и лязг гусениц, а внутри танка те же звуки будут сильно приглушены. При открытом люке ваших командирских ушей будет достигать преимущественно лязг станкового пулемета или грохот пушки — смотря по тому, из чего предпочтете стрелять. Добавьте к этому активно ведущиеся радиопереговоры: приказы танковым экипажам, комментарии вашего экипажа, сообщения от Передвижного Командного Пункта и целеуказателей — и вы получите полное погружение в атмосферу быстроменяющегося современного сражения. Великолепным завершением описания игрового звука послужит упоминание о коньке NovaLogic — лицензированной системе Dolby Pro Logic Surround.

Жить будет

К личному моему сожалению, игра Armored Fist 2 завершает творчество NovaLogic под DOS. И она, безусловно, явилась кульминацией триумфа технологии Voxel Space 2. Конечно, Armored Fist 2 — не самый реалистичный танковый симулятор, и настоящие поклонники жанра сочтут его модель несколько упрощенной. Зато он предлагает и в избытке обеспечивает три вещи: динамизм, адреналин и играбельность. Есть даже мнение, что NovaLogic вступили в сговор с Пентагоном. И своим симулятором всесторонне агитируют разомлевших игроков вступать в ряды Вооруженных Сил США.

Мне кажется, нет лучшего заключения, чем цитата, относящаяся к первой части игры, взятая из того же Coming Soon Magazine!: "В Armored Fist, как и в Comanche, играть будут долгое время после его выхода. И долгое время он будет являться образцом для всех разработчиков симуляторов боевых действий." Стоит только изменить название на Armored Fist 2, и мы получим стопроцентно точное заключение для нового симулятора от NovaLogic.

Александр Ланда

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■□□
Общий рейтинг	8.4

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: желательно

Andretti *Racing*

Жанр:	Автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Stormfront Studios
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133+, 3Dfx
ОС:	Windows 95

В preview по Andretti Racing мы уже задавались вопросом, может ли переводимая с приставки игра оказаться серьезным симулятором либо же ей суждено стать обычной аркадой на тему автогонок. И вот Andretti Racing объявилась на свет божий. И теперь предстоит разобраться, что же представляет собой конечный вариант.



■ А кабина-то — как в Nascar! Вот те крест!..

Два в одном

Andretti Racing предлагает вам принять участие в двух различных типах соревнований.

Первый — гонки в классе Stock Car. Машины этого класса являют собой сильно измененные варианты серийных автомобилей. А если быть точным, то от обычных легковушек остался только кузов, прочие же части специально спроектированы для гоночных соревнований.

Второй класс автомашин — Indy. Indy еще называют младшим братом гонок первой Формулы, поэтому вы без труда составите представление об этом классе. Отметим, что болиды Indy значительно уступают в мощности двигателя и техническом оснащении.

Соревнования в обоих классах проходят на одних и тех же трассах, которых суммарно шестнадцать. Трассы отличаются друг от друга и требуют тщательного изучения. Типов соревнований немного. Во-первых, это свободный заезд. Во-вторых, режим карьеры, где вы начинаете в самых слабых командах и по мере успехов перебираетесь в более сильные. И, наконец, режим Multiplayer, представленный модемом и сетью.



■ Потеряв после такой аварии пару ключевых деталей болида, вам ничего не останется, кроме как с тяжелым сердцем просмотреть Replay злосчастного крушения

Ни то, ни се

Теперь пришло время определить жанровую принадлежность Andretti Racing. Аркада или симулятор? На аркаду не похоже. А если и симулятор, то весьма элементарный, без претензий на чрезмерную реалистичность. Возможно, именно по причине своей серьезности Andretti Racing не снискала восторженных откликов от владельцев приставок как аркада. А ввиду своей упрощенности ей, как симулятору, будет нелегко добиться популярности на PC.

Управление машиной на трассе нельзя назвать сложным. Однако, поворачивая, все-таки следует скидывать скорость, иначе столкновения со стеной не избежать. Не стоит часто идти на грубый физический контакт с оппонентами, ибо это чревато опрокидыванием. Если вы случайно столкнетесь с соперником, то результатом может стать оторванное колесо, антикрыло или иная какая полезная запчасть. Новички могут отключить повреждения (если быть откровенными, то это им и посоветуем). Сломанные антикрылья и оторванные колеса, понятное дело, приводят к пониженной управляемости автомобиля или сходу с трассы. Все это — атрибуты симулятора.



■ В кабине болида Indy, в отличии от Stock Car, вся полезная информация находится перед глазами

С другой стороны, настройки, представленные в игре, практически не оказывают существенного влияния на игровой процесс и итоговый результат. Залогом успеха служит хорошее знание трека и приличное вождение. А как, позвольте, объяснить тот факт, что на одной из самых сложных трасс победить можно только наглым расталкиванием конкурентов на поворотах? Подобное представляется незамаскированным стимулированием любителей аркадной езды.

Тем не менее, взвесив все "за" и "против", можно заключить, что Andretti Racing — в большей степени симулятор, нежели любимая приставочниками аркада.

Противник стращает пулеметом

Ни звук, ни графика Andretti Racing не дотягивают до современного уровня.



■ Пестрые расцветки автомобилей не идут ни в какой сравнение с мрачной палитрой заднего фона



Красиво обойти противника по внутреннему радиусу. Не это ли самоцель любого фаната автосимуляторов?



Пока я тут загораю колесами кверху, соперник времени не теряет и активно меня обходит

Review

Единственным плюсом графического оформления игры можно назвать скорость вывода кадров на экран. Во всем же остальном — более чем средний уровень. Текстуры преимущественно сероватых оттенков бедной палитры и плохо прорисованы. А задний фон и вовсе возвращает во времена первого Nascar Racing — пикселя возмутительно велики.

Что до звукового ряда, то эффекты откровенно посредственные, а местами просто удручающие. К примеру, если сзади "наседает" назойливый соперник, то столкновения автомобилей озвучены... пулеметным треском. Единственной отдушиной могут стать приятные мелодии в стиле pop rock.

Честно говоря, давно с приставок не приходило хороших автогонок. Andretti Racing не является чем-то сверх, однако по сравнению с Daytona USA Deluxe от Sega выглядит почти солидно. Несмотря на промахи в реализации игрового процесса и неуместные в данном случае элементы серьезного симулятора, Andretti Racing можно рекомендовать всем поклонникам быстрой езды по сложным и разнообразным трассам.

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	6.2

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: Не требуется

Broken Sword: The Smoking Mirror

Жанр: .... Квест
Издатель: .... Virgin Interactive
Разработчик: .... Revolution Software
Системные требования: .... 486DX2-66, 8 Mb RAM
ОС: .... Windows 95

С любимыми не расставайтесь, а не то...

На что рискуешь нарваться, заявившись к подружке, которую полгода как не видел? На прохладную встречу и вымученную кислую улыбку? На ее нового ухажера, местного чемпиона по боксу? Неприятно все это — ну да дело житейское. Однако трудно предположить, что в результате подобного визита можно оказаться привязанным к стулу в горящем особняке.

Именно такие мысли приходят в голову, когда видишь, как связанный по рукам и ногам Джордж Скоббарт, главный герой Broken Sword: The Smoking Mirror, без особого успеха пытается отогнать здоровенного и, по всей видимости, ядовитого паука, подбирающегося к его ногам с совершенно определенными профессионально-киллерскими намерениями.

Чуть позже все эти странности получили вполне логичное объяснение (логичное — с точки зрения безумия сюжета типичного квеста). Дело в том, что Нико Коллард (так зовут девушку Джорджа) похитил злодей-наркобарон, задумавший возродить мрачный религиозный культ Древних Майя и таким образом захватить мир. А девушка ему понадобилась просто потому, что к ней в руки (совершенно случайно) попал самый что ни на есть настоящий артефакт, способный ни много ни мало, а поколебать равновесие Добра и Зла.



Кафе из первой серии. А за столиком, между прочим, сидит знакомый полицейский. Теперь он вышел в отставку и тихо спивается

Сломанный- переломанный меч

Если вы видели первую часть Broken Sword: Circle of Blood, то без труда узнаете некоторые места действия и кое-кого из героев, благополучно перекочевавших в новые приключения Джорджа Скоббарта. А если нет, то расстраиваться не стоит. Вторая игра совершенно самостоятельна. Да и графика + анимация Broken Sword 2 несравненно лучше, характеризуется тонкой детализацией и вообще заслуживают всяческих похвал.

Музыка звучит более чем эмоционально, а фоновые шумы не только хорошо подобраны, но еще и правильно позиционированы, так что при панорамировании экрана звуки не перекрываются



Горящий особняк, прикрученный к спинке стула Джордж и ядовитый паук величиной с кошку, неспешно и со вполне очевидными намерениями подползающий к его ногам. Мораль: если уж покинул девушку надолго, то уж лучше не возвращайся, а то мало ли...

и не смешиваются в невразумительную кашу. А если сюда добавить неплохо использованные возможности стереозвучания, то вы получите картину пусть и полностью плоского, но благодаря звуковым эффектам объемного по восприятию мира.

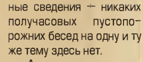
Вдвоем от третьего лица

В Broken Sword 2 приключения происходят в перспективе от третьего лица. Героев, то есть тех, кем можно управлять, — двое. Первая и основная ипостась игрока — это, конечно же, сам Джордж. Однако стоит главному герою попасть в беду, как инициативв переходит к Нико (собственно, девицу удается обнаружить на удивление быстро). Причем Нико, разумеется, не имеет ни малейшего понятия о бедственном положении своего возлюбленного и действует соответственным образом. В итоге играющий периодически оказывается в идиотской ситуации: вы-то рветесь спасать незадачливого Джорджа, а Нико и представления ни о чем таком не имеет. Впрочем, ради играбельности и необычности с этим можно смириться.

■ Нико серьезно рискует. Этот парень на диване — самый приставучий генерал на всем побережье

■ Великий Шаман только что навесил на Джорджа роль индейского народного мессии

Путешествуя по Франции и Англии, исследуя городок на Карибском побережье и наконец оказываясь в джунглях Центральной Америки, Джордж и Нико по очереди распутывают историю, постепенно вытягивая сюжетные нити из множественных разговоров. Диалогов много, но почти все они содержат полез-



ные сведения — никаких получасовых пустопорожних бесед на одну и ту же тему здесь нет.

А то, о чем поговорить не удалось, можно узнать из мультипликационных заставок, содержание которых варьируется от жанровых сценок из жизни контрабандистов и похищенных девушек до этнографических изысков на тему древнемайских жертвоприношений.



■ Нико сразу же после освобождения. "Хей, как ты себя чувствуешь?" — Сейчас она ему скажет, как...

Беспроблемный интерфейс

Интерфейс второй серии Broken Sword не только прост (наверное, квестов со сложным управлением не бывает в принципе), но еще и удобен. В игре одно-единственное меню, иконки которого в зависимости от ситуации обозначают либо актуальные темы для разговора, либо имеющиеся в распоряжении персонажей предметы: применяй себе и радуйся.

Герои послушно идут туда, куда им указали мышью. В тех местах, где можно что-то сделать, курсор меняет форму, превращаясь, например, в манящую руку, отмечающую места перехода на другой экран, или выразительно раскрывающийся рот, верный признак очередной беседы. Дополнительную ясность вносят субтитры и поясняющие надписи.

Загадки здравого смысла

Традиционных головоломок, переходящих из квеста в квест, в игре практически нет. Зато имеются "задачи из реальной жизни", решать которые следует, вроде бы руководствуясь здравым смыслом. Одна беда — жизнь у Нико с Джорджем квестовая, и здравый смысл игрока, не до конца переселившегося в компьютерную реальность, далеко не всегда ее воспринимает должным образом. Так что не слишком искушенным квестоманам, из гордости отказывающимся подсматривать в солюшен, придется поломать голову. Более опытные любители жанра с загадками справятся без проблем, а заодно и смогут оценить юмор, с которым они поданы. А те, кому квесты не особо по вкусу, вероятнее всего, просто махнут рукой и бросят Джорджа в самом начале его приключений.

Дополнительную остроту игре придают встречающиеся время от времени задачки на быстроту реакции, а также вполне вероятная смерть главного героя в результате допущенной ошибки. Перспектива скоропостижного "gameover" в результате какого-нибудь неверного или методом тыка выбранного действия не дает расслабиться и превратить игру в тупой перебор разновсяческих комбинаций всего со всем. И правильно — нечего предлагать красивым девушкам собачьи галеты или протягивать дамское белье бульдогу.

Один меч нельзя сломать дважды

Разработчики Broken Sword 2 относят свою игру к жанру adventure, рассчитывая, видимо, заронить в нас надежду на нелинейность сюжета и возможность повторного прохождения другим путем. Но оставим иллюзии на рекламных проспектах — перед нами самый что ни есть типичный и добротный квест. Приятный, красивый и захватывающий — счастье для любителя, но очередная тягомотина для того, кто попытается усмотреть в данном жанре что-нибудь свежее и неординарное. Критиковать не за что, хвалить — разве что за графику и общую играбельность. Рекомендуется всем! — а всем остальным не рекомендуется...

Василий Андреев

Игровой интерес	■■■■■■■■□□
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■■□□
Ценность для жанра	■■■■■□□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0 до 0.3 часа
Знание английского: необходимо



Мужество – это смелость, помноженная на благоразумие.
Б.Борисов

Жанр:	Real–time strategy
Издатель:	Bungie Intergalactic Software
Разработчик:	Bungie Intergalactic Software
Системные требования:	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	3D акселератор
ОС:	Windows 95

В последнее время волна real–time клонов захлестнула стратегический рынок. И волна эта столь велика, что многие всерьез стали забывать о существовании массы настоящих сильных real–time стратегий, в которых режим реального времени только разогревает интерес к происходящему, а отнюдь не превращает игру в калейдоскоп однообразных и безыдейных сражений. Такие игры были всегда, есть они и сейчас. Например, только что вышедший Myth от компании Bungie Software. До самого последнего момента многим казалось, что он окажется очередным клоном, хотя и весьма красочным. Однако воплотиться этим "ожиданиям" было не суждено. Разработчики сумели найти сразу несколько ключевых идей, которые перенести их игру за пределы стандартных рамок еще на стадии проектирования.

Вне строительства и менеджмента

Строго говоря, Myth не подпадает под классическое определение тактической real–time игры. В нем полностью отсутствуют ресурсы и, соответственно, механизмы их добычи, распределения и использования. Забудьте о шахтах, фабриках, казармах и прочих строениях. Отныне вы сможете полагаться лишь на те силы, которыми располагаете в начале миссии, и на собственное мастерство.



■ Так выглядит театр военных действий. Затененный прямоугольник — район очередной миссии

Многим может показаться, что это шаг в сторону упрощения, которое, как известно, никогда не шло на пользу хорошей игре. Конечно, так бы оно все и было, если бы не несколько сильных противовесов, которые придумали разработчики из Bungie. Презрев наркотическую зависимость от руды, спайса, золота и прочих ископаемых, они сосредоточились исключительно на тактических и визуальных аспектах игры и добились весьма впечатляющих результатов, едва ли не создав новый жанр.



■ Ярко выраженный рельеф существенно меняет представление о ведении боя — пехотинцам на эту горку не подняться

3D тактика: заявка на патент

Если и считать Myth стратегией, то только в исходном смысле слова, который определяет искусство ведения войны. Гораздо более подходящее слово — "тактика", поскольку игроку предстоит решать в основном локальные задачи в рамках одной большой кампании. Задачи, понятное дело, не рядовые, а самые что ни на есть...

Будем честны. Для прохождения большинства традиционных real–time клонов никакого искусства не требуется. Алгоритмы весьма однообразны, независимо от того, идет ли речь о фэнтезийных или футуристических вариациях. Подобраться поближе к источнику ресурсов, наладить временную оборону, создать сильную армию и разрушить снабжение противника. После чего, получив контроль над большей частью ресурсов, непрерывно производить новые юниты и посылать их в атаку. План боя разрабатывать совершенно не обязательно, чаще всего удается задавить врага массой. Те редкие миссии, где ископаемые ограничены или отсутствуют, воспринимаются как сложные и неприятные.

В Myth все наоборот. Главное, а вернее, единственное условие победы — умелое и подчас виртуозное управление войсками. Необходимо знать и использовать сильные и слабые стороны каждого юнита, ценить их на вес золота, которого здесь нет, и ни на минуту не ослаблять внимания. Словосочетание "лобовая атака" следует забыть сразу, а "ура" дозволяется кричать лишь по окончании миссии.

Что делать с третьим D?

Идея стратегии без доли экономики сама по себе не нова. Но ее прорыв в трехмерное пространство авторы Myth могут по праву считать своим достижением. До сих пор потребность стратегических игр в дополнительном измерении была весьма слабой и неочевидной — им вполне хватало трехмерного ландшафта при сохранении общей двухмерности. Так что идея Bungie Software сделать свое детище полностью трехмерным была в какой–то степени рискованной. Рискованной — потому как трехмерное поле деятельности еще толком не опробовано (на заре создания Myth ничего похожего на Total Annihilation не было), и кто его знает, как там чего могло получиться. Рискованной — но именно оставшиеся в живых любители риска, как известно, выпивают все шампанское...

Возникает законный вопрос — а что в стратегии можно сделать трехмерным, и, главное, станет ли от этого "трехмерной" сама игрушка? Возьмите шахматы — невзирая на объемность фигур, они всегда останутся в двух измерениях. Псевдотрехмерные клоны нашли ответ

на этот вопрос в так называемом трехмерном стратегическом движке, подразумевающем, что если юнит забирается на как бы гору, то он движется медленней, а забравшись на как бы гору, видит дальше, и при этом вражеский юнит, который стоит под этой как бы горой, его уже как бы не видит. Иными словами — множество "как бы" на уровне программирования AI и поведения юнитов. Но это ли есть трехмерность? Маловероятно. Тогда что?

Bungie Software нашла целых два ответа на данный вопрос. Во-первых, используя возможности трехмерного движка, удалось совершенно по-новому показать поле боя. В Myth вы смотрите на происходящее со стороны и немного сверху, как бы с вершины холма. Это несколько напоминает изометрическую проекцию, но при этом здесь есть еще и перспектива. Отдаляясь от объекта или приближаясь к нему, вы увидите, как он уменьшается или увеличивается. Кроме того, вы можете как угодно вертеть изображение, разглядывая поле битвы со всех возможных сторон, а также увеличивать и уменьшать "высоту" наблюдения.

Второе и поистине гениальное применение объемности — это выпуклый рельеф: холмы, овраги, долины, горы и так далее... Разумеется, наличие ландшафта также прибавляет Myth реализма, но это не главное. Рельеф в сочетании с моделированием физических законов сильно влияет на сам процесс игры. Овраги обеспечивают укрытие, возвышенности идеально подходят для размещения лучников, крутые склоны могут оказаться непреодолимыми для некоторых юнитов, а гранаты, недоброшенные до вершины холма, скатываются под ноги бросающему со всеми вытекающими последствиями. И хотя в изобретении рельефа первой оказалась та же Total Annihilation, трехмерность Myth выглядит куда убедительней. Да, именно благодаря исключительно удачному способу показа.

Невезучие юниты и прозрачный мост

Реалистичность действия и фэнтезийная среда просто обязывали разработчиков сделать игру как можно более зрелищной. И Myth действительно производит очень сильное впечатление. В первую очередь это достигается за счет местности: объемной, реальной и весьма живописной. Следует также отметить "индивидуальность" каждого участка ландшафта. Здесь нет и намека на повторяющуюся мозаику, из которой состоят карты большинства real-time. Более того, картина местности динамично меняется по ходу игры: на снегу остаются следы воинов, на месте битвы — кровь и тела, выпущенные стрелы и брошенные копья останутся лежать на земле до конца миссии, равно как никуда не денутся темные пятна от взрывов.

Юнитам повезло несколько меньше, чем пейзажу. На внешнем виде и воинов, и монстров сказываются издержки 3D-движка. Они угловаты и слегка размыты. Впрочем, это заметно лишь по контрасту с безупречностью окружающего мира. Но если вы эстет, то не пытайтесь играть при низком разрешении (в опциях есть такая настройка). В этом случае упомянутый недостаток бросается в глаза с еще большей очевидностью.



■ Копьеметатели противника предпочитают действовать издали

С юнитами связана и еще одна не очень приятная деталь: грубовато сделанное выделение. Щелкнув, как полагается, на своем солдате, вы заключите его в яркую и толстую ярко-зеленую рамку, да еще с индикатором здоровья вдоль правого края. "Реализм" изображения при этом как-то сразу тускнеет... А если вам понадобится (а понадобится обязательно) выделить сразу целую группу юнитов, то будет казаться, что среди прекрасной дикой природы бодро шагает неоновая реклама.



■ Для прохождения некоторых уровней оказывается достаточно самых минимальных сил

Однако это все пусть досадные, но мелочи. Есть и забавные: наслаждаясь удивительно быстрым скроллингом, вы рискуете заметить четкие пиксели в только что безупречно-размытом изображении. Остановившись, чтобы изучить явление, вы обнаружите, что оно бесследно исчезло. И не появится до следующей попытки передвинуть экран. Что ж, ради быстроты вывода графики можно пожертвовать и большим (вспомним Gettysburg!). А вот деталь поистине поэтическая: ваши воины отражаются в водах реки... даже если идут по каменному (и совершенно непрозрачному с виду) мосту. Но придираться к этому уже и вовсе нелепо.

А погода! Совершенно реальный снег, который то перестает идти, то наоборот усиливается. Не менее убедительным выглядит и дождь. Разработчики не поленились сделать стихию не просто фоном, а настоящим "действующим лицом". Погода ощутимо влияет на возможности ваших войск: ветер уменьшает точность лучников, дождь мешает пиротехникам...

История в письмах, или кусочек от Warcraft

Идейная завязка Myth предельно лаконичен: вы ведете армии Севера против Проклятых Владык и их орд, состоящих из злобных тварей и всяческой нежити. Они вас ненавидят всей... гм... сущностью, вы их... гм... тоже. Карта прилагается.

При этом сюжетная линия игры чрезвычайно последовательна. Это история большой войны, в которой вам достаются самые сложные и необычные операции. Разумеется, вы будете в курсе общего положения дел, получая перед каждой миссией очередную порцию сведений в изложении одного из ваших солдат. Правда, помимо фронтовой сводки и диспозиции следующей битвы, он поделится еще и массой личных впечатлений. Стилистически эти откровения больше всего напоминают письма с фронта. Внешне же процедура ознакомления с заданием с головой выдает уроки Warcraft. Ну и ничего плохого.



■ Выделение лучше было бы сделать не столь броским...

Коммандос с мечом и луком

Итак, Myth для одного игрока представляет собой единую кампанию, состоящую из 25 уровней. На каждом из них вам предстоит выполнить специфическое задание. Далеко не всегда оно сводится к поголовному истреблению противника. Зачастую это вообще нереально, ибо враг почти всегда превосходит вас по численности в несколько раз. От вашего отряда чаще всего требуется работа в стиле коммандос: убрать предателя, разведать проход через ущелье, найти и захватить некий артефакт, и так далее.

Предателя охраняет в два раза больше монстров, чем у вас в отряде людей? — Так это уже твои проблемы, дружище. В ущелье оказалось более чем оживленно? — На войне как на войне. В одной из миссий вам вообще нужно всего лишь обнаружить (!) главные силы врага и сразу же вернуться. И даже тогда вы не раз будете ошибаться, полагая, что цель достигнута. Уж поверьте.

Разумеется, сложность миссий возрастает по ходу игры. Растет и ваш авторитет, в зависимости от которого меняется и численность выделяемых вам сил. Так что, увидев на первом уровне всего полтора десятка солдат, не торопитесь приходить в отчаяние. Не числом здесь воюют.

Самообучающиеся вояки

Поскольку единственным занятием в Myth являются боевые действия, вполне логичным кажется повышенное внимание, которое Bungie проявила к солдатам. В отличие от большинства стратегий, ваши юниты не просто безликие пешки. Во-первых, каждый их них имеет собственное имя. Но это не суть самое главное. Как вам, скажем, то, что способности солдат напрямую зависят от боевого опыта, который определяется количеством убитых врагов? В какой еще игре можно встретить целую армию, в которой у каждого бойца есть свой индивидуальный опыт?! Разве что в Dungeon Keeper. И хорошо еще, что местные вояки пока не замечены в коллекционировании спеллов, как в bullfrog'овском подземельном творении, могло бы случиться и такое... И, разумеется, все выжившие во время прохождения очередной миссии окажутся рядом с вами и в следующей.

Вообще, уважение к людям является в Myth нормой. Об этом свидетельствуют даже такие мелочи, как возможность развернуть его лицом в нужную сторону, чтобы обеспечить более быструю реакцию на нападение. Здоровье у бойцов железное: три степени повреждения. Существует возможность лечения раненых, причем в условиях дефицита живой силы она приобретает огромное значение.



■ Передний край — не самое лучшее место для лучника

Противотанковые гномы

Кадровый состав ваших войск достаточно обычен для фэнтези. Основу армии составляют два типа солдат: пехотинец и лучник. Последний заслуживает особого внимания. Дальнобойность у него невероятная — больше ширины экрана, причем стрелы летят по красивой параболе, а не по прямой. Зато в рукопашном бою лучники абсолютно бесполезны, поскольку драться им попросту нечем. В случае нападения лучник всегда будет пытаться отойти, чтобы выстрелить. Убивается довольно быстро. При стрельбе с большого расстояния способен промахиваться, причем ненароком может угодить и в своего.

Очень неплох берсерк, одетый как попало, зато вооруженный двухметровой клейморой и орудующий ей весьма эффективно.

Катапульту успешно подменяет гном-гранатометчик, чьи бутылки наполнены поистине адской смесью. Удачное попадание разносит в клочья целую толпу. Из кого она состоит, гнома мало интересует, поэтому от своих пехотинцев его лучше держать подальше. В драке, естественно, беспомощен, поскольку вряд ли совершит благородное самопожертвование, разве что по случайности... Жуткая убойная сила гномов обычно компенсируется их малочисленностью.

Самая неординарная фигура — наемник-профессионал (Journeyman). Здоровый парень в бурке, вооруженный лопатой, обладатель многих полезных знаний. Может вылечить нескольких раненых с помощью неких корешков, запас которых вынужден пополнять. Способен выполнять разнообразные специальные функции, присутствует обычно в единственном числе и особой крутизной в бою не обладает.

Им хорошо — у них AI...

Против вас выступает команда нежити. И хотя тела ваших противников уже частично разложились, с головой у них все в порядке. Затраченные авторами усилия на разработку AI становятся заметны с самой первой миссии.

Враги никогда не лезут напролом, если перевес на вашей стороне, и совершенно не стесняются драпать, если это лучшее решение. Противник прекрасно осведомлен о слабых и сильных сторонах как своих, так и ваших солдат.

Вражеские аналоги лучников — летающие soulless обожают забираться на крутые возвышенности, куда ваша пехота проникнуть не может. Звероподобные ghols охотно используют преимущество в скорости. И если вы оставите лучников без прикрытия, это вряд ли пройдет незамеченным.

Очень неплохо продуманы боевые порядки. Приведем для примера довольно типичный сценарий. На вашем фланге появляется пара-тройка myrmidons (зомби с длинными ножами, очень сильные бойцы), которые не позволяют приблизиться к себе и держат дистанцию. Затем появляются основные силы — десяток thrall (аналог пехотинцев, но с топорами) в сопровождении стайки копьеметателей. В этот момент зомби, наконец, нападают, отвлекая всех



■ В рукопашную схватку гномы не вступают...



■ ...но бросаемые ими ядра способны уложить целую толпу

ваших близстоящих воинов. Ваш строй ломается, к размещенным в тылу лучникам прорывается пехота, не позволяя им вести огонь. Копейщики тем временем обстреливают ваших увлекшихся пехотинцев с безопасного расстояния... Миссию можно начинать заново.

...зато у нас – Tutorial

Кто-то в Bungie Software очень хорошо понимает, что полководцами не рождаются. Не менее хорошо там осведомлены и о статистике читаемости readme-файлов. Поэтому в игру включен великолепный интерактивный учебник, Tutorial. Не поленитесь его пройти — это очень эффективное средство обучения. Хорошо поставленным голосом до вашего сведения доведут тот минимум, который необходим для того, чтобы начать собственные тактические эксперименты. Учебник включает в себя также все основные навыки управления обзором, юнитами и групповыми построениями.

Myth позволяет также учиться на своих ошибках. По окончании миссии можно еще раз просмотреть ход ее выполнения, ускоряя и замедляя показ по мере необходимости. Можно даже сохранить этот фильм на будущее. Неплохой, надо сказать, способ изучения вражеской тактики.

А чем тут рулить?

Интерфейс Myth как нельзя более удобен для игры, где главное — быстро принимать решения. Возможность крутить, приближать и перемещать изображение здесь уже обсуждалась, но это еще не все. Очень радует полноэкранность игры и отсутствие традиционной "строительной" панели. Единственная неигровая область над основным изображением честно отрабатывает свою площадь: при выделении одного юнита играющий получает о нем информацию; при выделении группы — ее состав, при отсутствии выделения — задание миссии.

Собственно, управление состоит из двух блоков: управление камерой и управление войсками. Для первого используется, в основном, клавиатура, хотя скроллировать можно и мышью. Управление же юнитами — традиционное. Выделяете нужных и щелкаете на то место, куда следует идти, или на того, кого следует атаковать. Дополнительные возможности также требуют использования клавиатуры. В частности, не новая, но совершенно необходимая возможность, — заранее задавать форму строя каждой из групп солдат.

Среди приятных мелочей стоит отметить также возможность ускорения времени, вплоть до шестнадцатикратного. Очень удобно при длинных и безопасных маршрутах.

Карта присутствует — торчит в углу экрана, портя вид на красивейший ландшафт (теоретически она является прозрачной, но — только теоретически). Интересно, что она не показывает истинный размер игрового поля. Вы видите лишь бесформенную область, по которой уже прошлись. Каково же расстояние "до края" — вы не узнаете, пока сами до него не дойдете. Во всем же остальном – карта как карта. Щелчок на ней в любом месте перенесет вас туда. Правда, давать указания юнитам с ее помощью нельзя.



■ Численный перевес почти всегда на стороне противника

Free Access to Fallen Lords

Возможность игры по сети сегодня уже не достоинство разработки, а необходимость. А все прочее уж зависит от разработчика. И к чести Bungie Software, сетевые возможности Myth выглядят очень привлекательно. Использованы, кажется, все вариации multiplayer: специально разработанные карты и коллективные сценарии нескольких видов, противостояние в пределах одного уровня и командное прохождение всего сценария. Любые типы соединения и, конечно же, игра через Интернет. Предоставляется свободный доступ в bungie.net, где поддерживается не только полноценный chat, но и подробная статистика побед и поражений. Заключено также соглашение с TEN.



■ Трудно сказать, что выглядит более зловещим — наступающий враг или следы недавней битвы

Да разве ж это требования!

System Requirements обычно являются самой грустной темой в статье про новую игру. А если и не грустной, то уж формальной — это точно. Судите сами: трехмерная среда, большое количество суетящихся трехмерных юнитов, быстрый скроллинг, повороты, изменение перспективы, красивая графика, наконец. Впору ожидать весьма существенных запросов. Но Myth не подкачал и здесь. Конечно, P133/16/16bit/Win95/DirectX5 — это тоже немало, но если сравнивать с другими новинками... Это даже не требования. И что еще интереснее, на этой конфигурации игра практически не тормозит. Особенно радует отсутствие 3D-акселератора в необходимой конфигурации. Конечно, имея таковой, вы получите от Myth эстетическое наслаждение более высокого порядка, но на играбельности его отсутствие не сказывается.

* * *

Должно быть, настало время подвести заключение. Но на поверку оказывается, что сказать-то и нечего. Выискать недостатки — сложновато, определить преимущества — так вон, их уже на несколько страниц набралось, не перечислять же заново. Что же касается значения Myth для жанра real-time стратегий... Скорее всего, успех Myth (а в его грядущем успехе сомневаться не приходится) лишний раз подтолкнет реалтаймы к переходу от трехмерных ландшафтов и как бы трехмерного юнитомышления к трехмерности в том ее виде, как она реализована в Total Annihilation и Myth. А заодно и заставит задуматься над тем, чтобы перестать загромождать поле сражения пушечным мясом бесчисленных юнитов и вместо этого уделить большее внимание тактическим ходам и маневрам.

Вячеслав Варванин





Возможно, змеелюди — добрейшие создания с тысячелетними традициями щедрейшего гостеприимства...
Александр Бушков

Жанр:	Top-down action
Издатель:	Red Orb Entertaiment
Разработчик:	Raven Software
Системные требования:	Pentium 120, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 150, 2 Mb Video RAM, 3Dfx
ОС:	Windows 95

Компания Raven Software прославилась прежде всего тем, что вывела для любителей фэнтези такую разновидность DOOM, как Heretic и Hexen, где мы мечем и магией "рубали их всех" в перспективе от первого лица. Далее последовал Hexen 2, сделавший Quake очень магическим и очень труднопроходимым. А следом, истощившись на почве обычного 3D action, Raven разразились сразу двумя action'ами в перспективе top-down.

В первом, компания не отступила от уже освоенных принципов меча и магии. Mageslayer, изданный на GT Interactive, был относительно увлекателен, хотя и не содержал в себе ничего поражающего воображения (хотя бы в силу своей абсолютной схожести с давним Gauntlet). Следующим по счету объявился Take No Prisoners. На сей раз нам в руки вкладывается более современное оружие, типа обреза или огнемета, и Raven вторично (после Mageslayer) призывают нас нарушить главный принцип DOOM, повелевающий смотреть на мир 3D action исключительно глазами героя.



Вам всегда нравились водные виды транспорта? OK, прыгайте в этот моторный катамаран и плывите себе в следующий гостеприимный райончик Сан Антонио



Число Зверя символизирует беспорядок и анархию в мире Take No Prisoners, низводящую к нулю ценность человеческой жизни

Немутировавший непереселенец

Однажды на Земле случилась ядерно-химическо-биологическая (иными словами, очень крутая) война. Мир изменился, и отнюдь не в лучшую сторону. Все, что могло мутировать, мутировало, а что не могло, переселилось в мир иной. Оставшиеся в живых нехорошие люди собрались в стаи по интервсам и назвались Зонерами (Zoners). Группировались они по уродствам и по принципам, ради которых всех остальных и убивали.

Несколько группировок Зонеров поделили между собой славный город Сан Антонио. Вернее, то, что от него еще оставалось. Вы играете за некоего пехотинца Слэйда (Slade), чудом выжившего после войны и умудрившегося не примкнуть ни к "мутировавшим", ни к "переселившимся".

Так как ни радиация, ни химия, ни микробы вас не тронули, то популяция Зонеров вызывает у вас нехорошую чесотку в руках и желание пострелять. Впрочем, у них тоже.

В дополнение к тому, насущная необходимость очистить Землю от Зонеров и им сочувствующих тварей получила отличное оправдание. Замечательный купол, предохранявший оставшихся жителей города от полного вымирания, дал трещину. Ваша задача — найти энергетический кристалл, попутно коцая всех Зонеров, так как они будут активно мешать поискам кристалла. Таким образом, грядущие беспорядок и смертоубийство вы будете учинять с благой целью.

Камера смотрит вниз

Представьте себе любой 3D action. Лучше всего — Duke Nukem 3D, еще лучше — TekWar. Так вот. Take No Prisoners — почти то же самое, с той разницей, что вы наблюдаете игровой мир от третьего лица в перспективе top-down. Камера плывет либо за спиной, либо сбоку персонажа, причем объектив ее смотрит прямо вниз. Есть возможность переключения режимов обзора. Можно сделать героя пупом земли, и тогда уровни вместе со всем содержимым будут вращаться вокруг него, а можно поступить наоборот. В любом случае, это дело вкуса и привычки. Точка обзора может быть удалена от поверхности земли примерно на 10, 50 и 100 метров.

Тактические преимущества взгляда со стороны понятны. При обзоре на 360 градусов просто так со спины уже не подкрасться, сразу видно, с какой стороны кто выскочил и кто откуда стреляет. Огонь, кстати, следует вести не только параллельно земле, но и вверх/вниз — Зонеры таятся повсюду.

Билет на бронепоезд

Уровней в Take No Prisoners в явном виде нет. Вместо них вы посещаете 20 отдельных районов города. Перемещаться из одного в другой можно только тремя путями: на грузовиках, на поездах подземки или на плавающих, стыдно сказать, в канализации катерах. Как только обнаруживаете средство передвижения — идете в кабину и жмете "Use".

Районы связаны между собой нелинейно. То есть, иногда транспортные средства дают вам возможность прокатиться сразу в двух направлениях. А то и более. Естественно, что эти средства коммуникации между уровнями/районами тщательно охраняются оппозицией.

Что можно сказать о неспокойном городе Сан Антонио? Полигонные лабиринты улиц запутаны, но не смертельно. Двери открываются методом

считывания предварительно найденного кода либо привычной функцией "Use". Аптечки встречаются с разной частотой, в зависимости от места прохождения боевых действий и от уровня сложности. Враги встречаются разной степени тупости, но все — очень упорные. Отступать не желают. Берут не умением, а числом. Ситуации, когда на вас набрасывается штук пять зубастых лягушечек или три-четыре лысых "джедая" с зелененькими лазерными мечами, совсем не редки. Остроты в ощущения добавляют и приглашения на обед к канализационным крокодилам (в качестве блюда, естественно). Беглость пальцев требуется изрядная, и грань между 3D action и аркадой практически стирается.



Да, купание в канализационных водоемах — занятие не для брезгливых. И не для трусливых — плавая, не очень-то постреляешь по канализационным крысам и крокодилам!

Необходимо отметить высокий реализм похождений нашего героя, свойственный чистому жанру 3D action. Низвергнувшись с приличной высоты, вы рискуете подвергнуться некоторым анатомическим деформациям. А, скажем, водная прогулка брассом (или баттерфляем — кто как умеет) совершенно несовместима с возможностью вести стрельбу.

Плазменный заряд для крысы

Как и положено, ваша огневая мощь возрастает пропорционально прохождению игры. Начинаете вы свой поход — угадайте с чем? — правильно, с верным помповым дробовиком. Но, разумеется, некоторые типы оружия смертельны для одних монстров и абсолютно безвредны для других. Поэтому вам также полагается огнемет и все, что может поджигать. Не будем забывать — события происходят в будущем, хоть и постапокалиптическом. А посему, получите бластер и плазменную винтовку и не забудьте расписаться. Для саперов и подрывников в Take No Prisoners предусмотрен целый набор мин, гранат и прочих взрывоопасных предметов. Одним словом, арсеналец не подкачал — всего в игре 21 вид оружия.

Ну а гады — все те же мутанты. Производные от людей — Зонеры, которые, кстати, имеют еще один признак клановой принадлежности — по излюбленному оружию. И производные от животного мира: гигантские крысы, гадкие крокодилы и т.п. Всего же в городке вас поджидает 22 твареразновидности. Не то чтобы к каждой нужен индивидуальный подход, но тем не менее придется иногда менять и тактику, и оружие.



Сбор информационной утили

Нет, по счастью (или по несчастью?), одним "пострелять" тут дело не ограничивается. В Take No Prisoners работать придется не только руками, но и головой. В смысле — руками работать, а головой думать. Но второе — немножко. Для этого в Raven Software замутили забаву с Личной Информационной Системой (Personal Data Device). Эту штуку, похожую на красиво упакованный компакт-диск, вы должны подключать ко всем попадающимся селекторам и полуживым компьютерам. При этом вы получаете доступ к информации о врагах и наиболее подходящем для их искоренения оружии,



Приближаем камеру, чтобы после контрольного выстрела тщательно изучить анатомическое строение этой летающей выдры (или как ее там по батюшке)


■ Метнуть во врага бутылку с горючей смесью и прекратить его мучения парой выстрелов из шотгана — не это ли верх гуманизма!


■ Взгляните на эти стационарные лазерные пушки, охраняющие вход в квартал. И взгляните на эти пятна крови, которая пару секунд назад текла в моих жилах. И остерегайтесь повторить мою плачевную участь


■ Славный, тихий и гостеприимный городок Сан Антонио с высоты сторожевой башни, на которую угораздило забраться нашего героя

а также — картам и секретным кодам, отпирающим особо прочные двери.

Большинство "загадок" сводится к открыванию определенных дверей или нахождению кода, шифра и т.п. Для завершения картины примите к сведению, что в игре есть inventory на 22 предмета (похоже, непременный атрибут современного 3D action).

Сначала думай, потом doom'ай, а не наоборот

В режиме multiplayer (до 8 человек одновременно) вид сверху придется особенно кстати, позволяя игрокам лучше координировать свои действия и придумывать тактические решения поинтереснее, чем простое закидывание противника гранатами. Кстати, более сильные игроки получат возможность установить себе дополнительные ограничения и дать фору слабым.

Вариантов коллективной игры шесть, среди них особенно выделяются Arsenal (настрелять из каждого вида оружия определенное число врагов), Capture Crystal (захвати чужое знамя... то есть кристалл), Stockpile (собрать как можно больше чужих кристаллов).

Играть можно по сети, по модему, через Интернет, а также через службу Red Orb Zone (бесплатный подарок Red Orb Entertainment, прилагающийся ко всем их играм, где поддерживается Интернет).

Красота требует жертв

Движок и графика игры производят весьма приятное впечатление — в 640x480 все объекты и субъекты хорошо прорисованы и смотрятся на очень даже. Персонажи — спрайтовые, но этот недостаток компенсируется плавной и богатой анимацией.

Музыка — ритмичная и соответствующая игровой атмосфере, а главное — не надоедает назойливой жвачкой. Звук приемлем по качеству, хотя ничем выдающимся и не является.

Если вы решитесь взять на себя задачу по тотальному истреблению зловредных Зонеров, то порекомендуем процессор не ниже Pentium 150 и, желательно, 3D акселератор (см. заголовок главы).

Все познается в сравнении

Игра неплоха. События развиваются динамично, в нелинейности уровней не чувствуется занудность (вспомните шатания по уровням Diablo), радуют выбор оружия и его "специализация". Очень приятно, что атмосфера напряженности и опасности разбавлена великолепным юмором, схожим с Duke Nukem 3D. Как вам понравится, к примеру, бывший мирный житель, завернутый в ленты динамита, аки младенец в пеленку; если вы попытаетесь приблизиться к нему, то он взовьется в воздух и рванет над вашей головой, аки новогодняя петарда..!



Приятно видеть и то, что первые хилые опусы top-down action (всевозможные Reloaded, Machine Hunter и Legacy of Kain) уходят в прошлое и в данном жанре определенно появляются достойные представители.

Но существует одно глобальное "но". Как показывает опрос населения, очень немного отыскивается тех, кому вообще нравятся подобные извращения над старым-добрым 3D action. В сущности, мы получаем все тот же DN3D или Quake, но проходящий в достаточно неудобной перспективе и отличающийся лишь богатством игровых возможностей (но при сохранении посредственного AI и непреходящей цели "убей их всех"). Сомнительно, что игры в стиле Take No Prisoners и ему подобных станут популярны, — во всяком случае, не раньше, чем надоест Quake и иже с ним. А это еще не скоро произойдет.

Любителям мы бы Take No Prisoners рекомендовали. Всем остальным — разве что на-посмотреть.

Василий Андреев, Олег Полянский



Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	6.6

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Знание английского: не требуется

Для того, чтобы жить,
нужны более веские основания,
чем для того, чтобы умереть.
Ривароль



FALLOUT: A Post-Nuclear Adventure

Жанр:	RPG
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Interplay
Системные требования:	Pentium 60, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 166, 32 Mb RAM
ОС:	DOS, Windows 95

80 лет назад, в 2077 году, разразилась глобальная термоядерная война, разрушившая все крупнейшие мегаполисы Земли и унесшая большую часть ее жителей. Малая горстка из выживших смогла укрыться от радиации и начавшегося хаоса за толстыми стенами подземных бункеров, наглухо изолировавшись от внешнего мира. Мои родители были одними из тех, кому удалось уйти в зти резервации.

Всю свою жизнь я провел здесь, под землей. Но моей мечтой всегда было увидеть небо, землю, весь внешний мир... Когда из года в год тебя окружают лишь железные стены и одни и те же люди, зто становится невыносимым. Возможно, моя мечта никогда и не сбылась бы, но в один ужасный для всех нас день сломался процессор, отвечавший за подачу питьевой воды. Наших запасов без зтого устройства хватило бы только на четыре месяца.

Во имя всех нас, кто-то один должен выйти во внешний мир и попытаться найти другой чип. Для зтой цели был выбран я. Что ж — кто знает? — быть может, первый день на поверхности окажется для меня последним. Но разве смог бы я оставаться здесь и ждать дня нашей смерти... Да и потом, не стоит ли вся моя жизнь той одной единственной секунды, когда я смогу взглянуть вверх и увидеть голубое небо — вместо злектрического света тысяч ионных ламп? Я готов выйти отсюда, что бы не ожидало меня за пределами бункера. Я готов.

Жизнь в постъядерном мире

Многие люди всерьез утверждают, что Fallout — это походовый Diablo. Вряд ли зто так. Fallout — полноценная RPG, хотя ее и можно назвать весьма необычной. Представьте себе южную Калифорнию, полностью разрушенную после термоядерной войны. Обращено в пепел практически все — но на жизнь на развалинах городов продолжается. Вокруг же — горные хребты, да пустыня, населенная мутировавшими представителями некогда безобидной фауны.

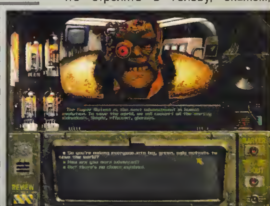


Деньги делаются на всем. В том числе и на последствиях термоядерной катастрофы. Хотите жить в бункере? Платите деньги! Реклама бессмертия — все прочее преходяще

Вся южная Калифорния представлена большой общей картой, по которой и путешествует играющий, изображенный на ней маленькой точкой. В левом верхнем углу экрана всегда можно увидеть текущее время и дату. На любое передвижение расходуется определенное количество дней, так что путь из одного города в другой может занять до целого месяца. Когда ваш персонвж набредает на один из населенных пунктов, то может либо проигнорировать его, либо зайти "внутрь". В последнем случае вид с большой карты меняется на изображение внутри города, и вы видите себя в изометрической проекции, как в Ultima 8.

Путешествие по городу происходит в реальном времени, но с началом перестрелки действие переходит в походовый режим. На каждый ход у играющего, в зависимости от его физических характеристик, имеется некоторое количество action points, которые он может потратить по своему усмотрению. Путей, правда, всего четыре. Произвести выстрел, перезарядить оружие, передвинуться или же войти в Inventory. Последнее необходимо для того, чтобы взять в одну из рук необходимый предмет, например, аптечку, поскольку в бою можно использовать только те предметы, которые вы непосредственно держите в руках.

Весьма приятно смотрится возможность произвести либо обычный выстрел, либо снайперский. Отличаются они тем, что обычный выстрел всегда нацелен в туловище, попасть по которому проще всего. В режиме же снайперского выстрела вы можете выбрать и любую другую часть тела. Например, одну из руг или ног, голову, глаза и так далее... Прелесть зтого состоит в том, что обычно от выстрела в голову ваш враг теряет значительно больше жизненных сил, чем от ранения в грудь. Однако и шанс промахнуться значительно возрастает. Так что стрелять в голову, скажем, при 30%-ой вероятности попадания, большого смысла не имеет.



Лейтенант армии мутантов. Очень желал сделать меня одним из них. Не вышло.

Natural-Born... Scientist

В самом начале игры вам предлагают выбрать одного из уже существующих персонажей либо создать собственного. Это единственный раз,

когда вы сможете изменить его физические характеристики. Всего их семь. А именно — сила (strength), восприятие (perception), выносливость (endurance), обаяние (charisma), интеллект (intelligence), ловкость (agility) и удачливость (luck). Помимо основных физических характеристик, ваш персонаж обладает также определенным числом навыков (всего их 18), которые можно развивать во время игры. Плюс к этому, вам предлагается выбрать из списка две характерных черты персонажа, причем такая возможность играющему предоставляется не только в начале игры, но и через каждые два уровня. Среди таких персональных особенностей есть как весьма полезные, так и носящие чисто эстетический характер. Например, если вы выберите кровавую мессу (bloody mess), то приобретете талант убивать своих врагов особенно эффектно. Объяснить на словах это очень сложно, лучше один раз увидеть — как тела крыс разлетаются на ошметки, а люди теряют головы и руки, превращаясь затем в сплошное месиво из мяса и костей. Увидевший это однажды, пожалуй, начнет воспринимать обычное убийство как детскую шалость.


Куда же ты, крысеночек?! Разве не хочешь примкнуть к сородичам из племени?

В зависимости от количества убитых людей и мутантов увеличивается опыт персонажа. При достижении определенного уровня вам дается некоторое количество skill points, которые можно распределить между всеми навыками по собственному желанию. (Кстати, многие из навыков можно увеличить, читая книги, которые продаются в городских библиотеках. Таким образом, имея достаточное количество денег, некоторые навыки можно быстро довести до максимума).

Здесь хотелось бы упомянуть вот о какой вещи. Персонаж приобретает опыт, главным образом, от убийств. Напрашивается вопрос, каким образом это может дать вашему характеру возможность повысить, скажем, свое ораторское искусство или познания в электронике? Конечно, подобный факт является настоящем бичом многих RPG, но это ни в коей мере не оправдывает его нелепость в Fallout. Ведь есть же RPG, где это сделано значительно более корректно. Например, характеристики развиваются без вашего участия в зависимости от характера ваших действий. Или с переходом на более высокий уровень играющий получает лишь некий потенциал, который необходимо реализовать в одной из специализированных на чем-то школ, причем заплатив за это определенные деньги. Нет, разработчики Fallout пошли по пути наименьшего сопротивления, встав на путь наибольшей нелепости. Убил десятка два крыс — считай себя кандидатом наук!..

Но вернемся к навыкам персонажа. Так ли необходимо развивать все из них? Многие из умений не нужны вовсе, другие работают идеально и при минимальном развитии. Вот пример нескольких бесполезных знаний. Оказать себе первую помощь (first aid) в бою нельзя. Вне боя же значительно более эффективно полноценное лечение (doctor), с помощью которого за один "сеанс" восстанавливается больше жизненной энергии, чем при оказании первой помощи. Навык нахождения ловушек (traps) также бесполезен, поскольку во всей игре вряд ли наберется столько ловушек, чтобы все они вместе стоили хотя бы одного драгоценного skill point'а. Любой нормальный человек скорее уж потратит их на развитие мастерства владения оружием... Тоже самое можно сказать и про навык в краже (steal). В игре значительно проще убить NPC, чем что-то у него стащить. Что же касается искусства общения, то уже при 25% развитости вам предлагают все те же смысловые варианты продолжения разговоров, что и при 100%.


(кровожадно) Ничего, придется... Надо только подумать, сразу ему вышибить мозги и сначала отстрелить лапы... А может, лучше сначала вышибить глаза, как вы считаете?..

Как итог, развитие персонажа в Fallout весьма несбалансированно, не доведено до ума. И, к сожалению, не только оно.

Фальшивое разнообразие

Предметами первой необходимости в любой RPG являются, естественно, оружие и средства индивидуальной защиты (доспехи и иже с ним). Их разнообразие в Fallout достаточно велико: 6 пистолетов, 7 винтовок, 6 видов энергетического оружия, 10 видов холодного оружия, 8 видов брони. Итого, 29 видов оружия. Среди перечисленного встречаются огнеметы и портативные ракетные установки, пулеметы и ножи (включая метательные), и даже копье, бита и электрическая дубинка. Есть еще гранаты нескольких типов. Плюс к тому — боеприпасы, для каждого типа огнестрельного оружия — свои собственные, причем к некоторым типам оружия подходят разные виды боекомплектов, одни из которых оказываются более эффективными, другие — менее.

Думается, что подобного количества всякой смертоубийственной всячины для играющего оказалось бы вполне достаточно. Почему оказалось бы? Да потому, что все перечисленное, и даже что-то сверх того, вы можете найти только при тщательнейшем изучении всего мира Fallout, при скрупулезнейшем выполнении всех возможных квестов и заданий и благодаря упорному обшариванию каждой подозрительно выглядящей урны. В действительности, вряд ли у вас за всю игру промелькнет больше 14-17 видов оружия. А это уже маловато. Тем более для игры жанра RPG, где разнообразие всего и вся извечно считалось очевидной необходимостью.

Жертвы радиации

Ваши возможные враги также оказываются однообразны, как и виды оружия, с помощью которого их можно уничтожать.

Всех игровых персонажей можно разделить на разумных и неразумных. Начнем к последних. Сюда входят разные по величине крысы, гигантские скорпионы и роботы. Все. Под разумными противниками мы понимаем тех, с которыми можно сначала поговорить, а уже потом убить. Это люди, гхолы и супермутанты (уничтожение которых, кстати, и является конечной целью игры). Суммарно, со всеми разновидностями тех же мутантов, в игре присутствует всего лишь 8 видов потенциальных врагов.

Хотя, с другой стороны, Fallout

позволяет убить любого компьютерного персонажа, включая даже самых близких ваших друзей. К примеру, ничего не стоит учинить погром в собственном бункере, перебив там всех тех людей, с которыми вы жили бок о бок столько лет. Сможете ли вы после зтого закончить игру, остается пока вопросом, но сама возможность подобных действий существует, и зто уже радует.

Плата за убийство

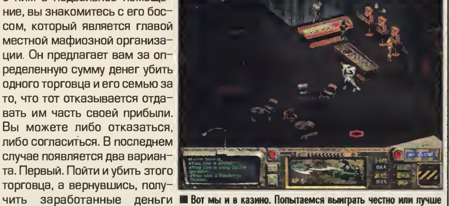
Некоторое однообразие является далеко не главным недостатком Fallout. Говоря про характеристики персонажа, мы вскользь коснулись игровой несбалансированности. Не избежало этого греха и все то, что связано с деньгами и стоимостью различных вещей.

Печально, что деньги перестают иметь какое бы то ни было значение с первых часов игры. Когда в ближайшем лагере вы расправитесь с одной вооруженной группировкой из 15 человек (а сделать зто не составит никакого труда), с каждого из них можно снять кожаный бронежилет стоимостью ~800$. Несложно посчитать, что продав зти бронежилеты, вы получите примерно 12.000$. За такие деньги можно купить все, причем возможность обладания такой суммой, как уже было сказано, играющий получает практически в самом начале игры.

Не кажется ли вам после всего этого просто смешным, что, скажем, максимальный долг в банке составляет 200$? А имеет ли смысл развивать навык игры в рулетку, когда максимальная ставка (которую за одну игру можно только проиграть или удвоить) составляет 80$? Да за время, потраченное на зарабатывание хотя бы одной тысячи, вам проще убить крупье и половину населения города, заработав на продажи их пожитков не тысячу, а сотни тысяч!

Нелинейность как ключ к сюжету

Самое главное достоинство Fallout заключается в нелинейности его сюжета. То есть существует всего около трех основных задач, выполнив которые, вы успешно пройдете игру. Но помимо них, в каждом городе можно получить огромное количество дополнительных задач, выполнив которые, вы приобретете деньги, хорошее оружие, дополнительный опыт или даже улучшите отношение к вам людей. Вот типичный пример одного из таких нелинейных квестов. Придя в один из городов, вы обнаруживаете в казино человека, который предлагает вам небольшую работу. Спустившись с ним в подвальное помещение, вы знакомитесь с его боссом, который является главой местной мафиозной организации. Он предлагает вам за определенную сумму денег убить одного торговца и его семью за то, что тот отказывается отдавать им часть своей прибыли. Вы можете либо отказаться, либо согласиться. В последнем случае появляется два варианта. Первый. Пойти и убить этого торговца, а вернувшись, получить заработанные деньги и при желании взять новое задание. Второй. Вместо осуществления этой грязной работы заявиться в полицию и рассказать местному шерифу о том, что вас наняли для совершения убийства. В этом случае шериф предложит вам кругленькую сумму, если вы согласитесь вместе с полицией устранить коварного мафиози. Можно ограничиться бескорыстной помощью полиции и убраться восвояси, а можно принять предложение и поучаствовать в правосудии.



■ Вот мы и в казино. Попытаемся выиграть честно или лучше совершим вооруженный разбой? Второе — проще и прибыльней



■ Толстяк за стопом когда-то заправлял здесь казино. А этот негр на полу в луже крови был его правой рукой. Действительно, так и задумаешься о тленности человеческой жизни, отнимая очередную...

Но и вместе с тем, во всех принимаемых вами решениях можно проследить и весьма объективную вынужденность поступать именно так, а не иначе. Дело здесь в том, что выгода от выполнения грязной работы ничтожна, а потери весьма ощутимы. В нашем примере за совершенное убийство вы получитв каких-то ничтожных 3.000$, зато ваша репутация понизится до такого уровня, что многие добропорядочные граждане будут просто отворачиваться от вас, не желая даже начинать разговор. И, наоборот, если вы сдадите злодея полиции, да еще примите участие в его устранении, то не только приобретете дополнительный опыт и около 5000$, но и значительно повысите свою популярность. Как видно, вариант беспроигрышный. Так что встать на плохую сторону не только не выгодно, но и откровенно глупо. И в этом виноваты исключительно разработчики, которые не смогли должным образом сбалансировать предлагаемые вам задачи.

Помимо этого, в Fallout явно просматривается некоторая недоработка подобных сюжетных разветвлений. Например, если вы сначала по собственному желанию убьете вышеозначенного торговца, а потом придете к мафиози, то он все равно попросит вас совершить для него зто убийство. Выполнить же его окажется невозможным, поскольку нужный человек уже будет мертв. И таких примеров, когда играющий может случайно запороть одну из сюжетных линий, в игре немало.

Но не будем о грустном. Несмотря на все недостатки, прелесть сюжетной нелинейности очевидна. И заключается она в том, что вы можете пройти всю игру и при этом вообще не узнать ни про подпольного мафиози, ни про торговца, ни про полицейский участок, ни про множество других вещей из городской жизни. Не говоря уже о том, что в некоторые города при желании можно не заходить вообще. Ни разу.



■ "Ведь ты не убьешь невооруженных людей, правда? Правда?!!"...



■ Параметры вашего персонажа. Удобно, что про каждый из параметров можно прочесть объясняющую заметку

Другими словами, решать, участвовать или не участвовать в тех или иных дополнительных "мини-квестах", вы будете исключительно по собственному разумению.

О верных друзьях

В отношении партии (группы персонажей) в Fallout применена самая необычная система, которую нам доводилось встречать в RPG. Фактически, вы управляете и контролируете только своего персонажа, однако по ходу игры в разных местах можно встретить людей, которые согласятся примкнуть к вам. Каждый из таких соратников обладает своими характеристиками, владеет тем или иным оружием, имеет определенные навыки. Всего за игру к вам может присоединиться около трех человек. Да, и еще одна собака.

Во время боя примкнувшие к вам люди контролируются исключительно компьютером, но ведут себя на удивление обдуманно. Например, будучи серьезно раненым, ваш напарник вместо того, чтобы продолжить участие в сражении и погибнуть в бою, постарается отойти и залечь в укрытии, где и подождать окончания перестрелки. Конечно, если перед этим он уже использовал все аптечки и больше не может оперативно подлечиться во время боя. Другими словами, AI персонажей в вашей команде весьма силен. Вместе с тем, как лидер группы, вы можете регулировать поведение соратников, давая им некоторые общие указания. Например, на каком расстоянии держаться от вас в бою или какое оружие использовать в ближайшей схватке.

Однако многое почему-то сделать нельзя. Например, просто дико выглядит то, что вы не можете дать один из имеющихся бронежилету другому участнику команды. То есть дать-то вы можете, но вот не наденет он его никогда. Из-за этого уже ближе к середине игры все ваши друзья обречены на верную и неминуемую гибель, поскольку на полях сражений появляется оружие, одного выстрела из которого достаточно, чтобы убить пусть даже самого сильного человека (если на нем нет никаких доспехов).

Мало того. Никто, кроме вас, не обладает возможностью развивать свои физические характеристики или какие-либо навыки. Так что все друзья по оружию очень скоро становятся не только уязвимыми, но и попросту бесполезными, а вскоре и мертвыми.

Явные нелепости

Некоторые эпизоды в Fallout достаточно нелепы. Вот один из них. Если вступить в орден "Brotherhood of Steel", то один из глав этого ордена попросит вас проверить северные регионы и убедиться, что там нет скопления вражеских сил. Вопреки ожиданиям старейшин, вы обнаруживаете сильно защищенную базу мутантов. Возвратясь и доложив об этом, играющий получает под свое командование отряд из трех рыцарей ордена, чтобы незаметно подобраться к вражеской базе и уничтожить ее. Так вот. Помощников вам действительно выделяют, и они очень неплохо помогают вам справиться с охраной перед входом в базу. Но вот внутрь они с вами уже не пойдут. Не кажется ли вам нелепым, что рыцари, пришедшие с вами для уничтожения базы, остаются у ее ворот и сражаться на самой базе вам придется уже в одиночку? Для сравнения, перед воротами стоят 3 мутанта. Внутри их порядка пятидесяти.



■ Дураков идти с вами вовнутрь не нашлось — придется штурмовать цитадель мутантов в одиночку

И уже совсем из другой области. Как говорилось, при снайперском выстреле играющему предоставляется возможность выбрать, куда именно стрелять. Так вот, совершенно непонятно, как человек, пусть даже из постъядерного мира, может выжить после того, как вы разрядите в его голову автоматную очередь? Конечно, это является уже стандартным штампом всех подобных игр. Для убийства человека требуется значительно больше усилий, чем потребовалось бы на самом деле. Но в Fallout данный факт почему-то бросается в глаза особенно сильно. Возможно, потому, что внешне люди выглядят в достаточной мере уязвимыми, и совершенно нелогичной кажется их невосприимчивость к выстрелам в упор.

Идеальные начальные характеристики персонажа

Прежде всего, в качестве характерных особенностей (optional traits) выберите gifted и finesse. Первое незаменимо принципиально, второе значительно увеличивает шанс осуществить смертельное ранение, что также важно. После этого установите следующие физические характеристики. Strength: 9, Perception: 5, Endurance: 5, Charisma 4, Intelligence: 10, Agility: 10, Luck: 4. В принципе, все можно несколько и изменить, но главное — выделить основные составляющие. Разумеется, это Intelligence и Agility. От Intelligence зависит количество skill points, которые вы будете получать с переходом на каждый новый уровень, а Agility, прежде всего, влияет на количество action points, которыми располагает ваш персонаж. Помните, что неповоротливость может оказаться губительной. Увеличение же силы не столько необходимо, сколько удобно. Слабый персонаж может нести с собой только небольшое количество вещей, что порой крайне действует на нервы.

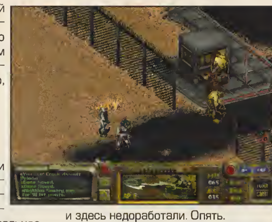
Навыки для улучшения можете выбрать по собственному желению. Рекомендую увеличить Small Guns, Energy Weapon и Doctor.

Халтура

Про некоторую сыроватость игры мы уже упомянули. Однако определенные моменты явно заставляют усомниться в трудолюбивости разработчиков. Начнем с того, что разговоры с одними персонажами сопровождаются интерактивными озвученными анимационными вставками, тогда как с другими — всего лишь немым выбором вариантов продолжения разговора. Совершенно непонятно, что мешало выпустить игру не на одном, а, скажем, на двух CD, но при этом нормально озвучить всех NPC?

Хорошо, предположим, что это слишком трудоемко. Но как можно объяснить, к примеру, тот факт, что

в одном из городов одинаковой внешностью и голосом обладают сразу два совершенно различных персонажа, причем по сюжету они вовсе не близнецы-братья? Странновато, не находите?..



Играбельность и дисбаланс

По прочтении этой статьи ваше отношение к Fallout, скорее всего, должно было сложиться как резко отрицательное, в лучшем случае как нейтральное. Все верно — ценности для жанра RPG как такого Fallout вообще не представляет — за исключением того, что это едва ли не красивейшее по графике RPG из тех, которые существуют на настоящий момент. В Fallout наблюдается тотальная несбалансированность всего и вся — подчас создается ощущение, что Interplay не хватило денег либо времени на проведение нормального бета-тестирования.

Однако мы еще не затронули два весьма важных параметра. А именно — оригинальность на текущий момент и играбельность.



Во-первых, Fallout действительно оригинальна и имеет огромное значение для всего жанра RPG, потому как возвращает ему былую популярность. Все указанные недостатки имеют огромное значение для поклонника жанра в его чистом виде — но таковых сейчас осталось не столь уж и много. Да, брошенная в упор граната пролетает мимо цели. Бред — но сама игра слишком радикально отличается от всего, присутствующего сейчас на рынке, чтобы играющие стали обращать на это серьезное внимание.

Что же касаемо играбельности... При всех своих недостатках, Fallout увлекает и затягивает. Играть интересно. Увлекательно. Хотя и постоянно раздражаешься из-за всяческих недоработок и казусов. Если б только она еще не проходилась за два-три вечера... Да, совершенно верно, и здесь недоработали. Опять.

Жанр RPG возвращается. Облеченный в современную графическую оболочку. Перестроенный под стандарты сегодняшнего дня. И интерес народа к RPG нарастает с невероятной скоростью — иначе Fallout не получил бы такой бешеной популярности и не породил бы целой плеяды фанатских сайтов на Интернет. Но вместе с тем на поверку оказывается, что игровики-разработчики уже успели подзабыть, как делаются ролевые игры.

Interplay пошли по наиболее оптимальному пути — они не стали ничего изобретать, а договорились с создателями настольной ролевой среды Gurps о разработке компьютерной игры на ее основе. Но за несколько месяцев до окончания разработки Fallout договоренность была расторгнута, и даже само слово Gurps оказалось исключено из названия. Не является все это причиной того, что Fallout содержит в себе совершенно потрясающий и разнообразный мир, однако халтурно и абы как реализованный?

А представьте себе, каким был бы Fallout, если бы разработчики смогли избежать всех ранее перечисленных недостатков? Если бы вся гигантская система Gurps, которая сродни AD&D, была бы воссоздана в полном объеме и с соблюдением всех ее закономерностей, как оно первоначально и замысливалось?..

Петр Давыдов,
а также Иван Самойлов

Игровой интерес	■■■■■■■■■□
Графика	■■■■■■■■■□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■■□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Общий рейтинг	8.2

Время освоения: от 1 до 3 часов
Знание английского: желотельно

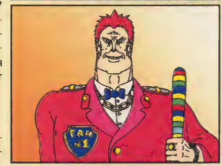


Вы прЕобрели диск издательского дома "Домашний Компьютер". Не расстраивайтесь...
(Из сообщений программы инсталляции)









Жанр: Интерактивные комиксы
Издатель: ИДДК
Разработчик: ИДДК
Системные требования: Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС: Windows 95

Что, не ждали?..

Едва вставив в компьютер не без труда извлеченный из бронированной жестяной коробочки диск, я оказался перед чуть-чуть не помещающимся на экране монитора окном с тремя девственно чистыми кнопками. "Одна из них устанавливает игру, — гласила сопровождающая надпись, — вторая форматирует все доступные жесткие диски (включая сетевые и CD-ROM), а третья приводит к полному зависанию компьютера, которое в дальнейшем станет повторяться с периодом 3 минуты 14 секунд. Время принятия решения ограничено."

"Старо!", — подумал я. Но в этот момент компьютер действительно завис.

Таких наверное-это-шуток в игре множество — от требования ввести диаметр шарика мышки до того, что значение этого диаметра может быть еще и отрицательным, а при наведении вывернутого по неизвестной причине слева направо курсора на любое из текстовых полей вываливается стандартная менюшка Windows "Cut, Copy, Paste"... Да и системные требования тоже, наверное, завышены исключительно ради шутки.

Короче говоря, определить, в каком случае нас хотели повеселить, а в каком просто что-то забыли доделать, нет ни малейшей возможности.

Анекдотический "kwest"

Сразу оговоримся: это не квест, а kwest, причем Noviy Russkiy. Больше всего игра похожа на комикс с неприятного вида картинками — их могли бы нарисовать митьки, будь они панками.

На каждом из практически статичных экранов (в лучшем и редком случае вы увидите две-три фазы дерганой анимации) ваш персонаж может потратить немного "баксов" (ха-ха?), чтобы позвонить любимому родственнику или коллеге-криминалисту или же вдруг подумать "о вечном" — все это ради дежурной шутки, припасенной разработчиками.

Шуточки, между прочим, взяты из проверенных источников — старых КВНов, фильма "Джентльмены Удачи" и давно не брившихся анекдотов про ментов, Чукчу и Штирлица. Словом, вы их узнаете.

Единственным достоинством kwest'а являются звук и музыка, к тому же профессионально записанные. Даже странно.

Эх, раз, еще раз...

Так что же в этой игре нужно делать? Нужно листать картинки. В каждой сцене крутой Капитан Пронин должен с вашей помощью выбрать одно из двух предложенных действий или одну из двух возможных реплик с тем, чтобы немедленно перейти на следующий экран. И так далее, до неминуемого победного конца. И можно начинать заново — выбирая другие действия в другом порядке.

Теоретически, игру можно проходить до 400 раз (тратя на каждый раз не более 5-7 минут), однако от перестановки мест слагаемых ситуация на экранах не меняется. Видать, жизнь капитана милиции, каким бы героем он ни был, однообразна, как утренняя гимнастика, и идиотские события следуют сплошным потоком.

Достоверный идиотизм

Ощущение от встречи с внутренним миром милиционера из анекдота игрушка передает настолько достоверно, что даже неудобно становится. Другое дело, что ощущение это очень и очень на любителя.

Как ни верти, монолитный и одноцветный кубик Рубика хорош только в анекдоте, а в реальной жизни обычно хочется чего-то совсем иного.

Василий Андреев

Игровой интерес
Графика
Звук и музыка
Ценность для жанра
Мнение автора

Общий рейтинг 3.2

Время освоения: от 0 до 3 минут
Знание английского: желательно

MIB
MEN IN BLACK

Никому не приходило в голову, что более старые миры вселенной — источники опасности для человеческого рода; самая мысль о какой-либо жизни на них казалась недопустимой и невероятной.
Герберт Уэллс "Война миров"

Жанр: .... Adventure + 3D action
Издатель: .... Design League
Разработчик: .... Cronic Entertainment
Системные требования: ... Pentium 100, 16 Mb RAM, 2 Mb Video RAM
Рекомендуется: .... 32 Mb RAM
ОС: .... Windows 95

Не столь давно, а именно этим летом, в далеких Североамериканских Штатах, местная академия киноискусств номинировала очередной фантастико-комедийный боевик под интригующим названием Men in Black. Прошел совсем недолгий срок, и название "Люди в черном" было неоднократно произнесено уже всеми российскими поклонниками кино и видеопродукции.

Думается, сюжет этого нашумевшего фильма неизвестен лишь очень немногим соотечественникам. Тем не менее будет полезно вспомнить основные события фильма. Действие картины развивается вокруг некой суперсекретной организации, отслеживающей прибытие и перемещение по Земле всех транзитных инопланетян. Сотрудники организации, гардероб которых состоит из вещей исключительно черного цвета, и есть те самые "люди в черном". Они не только наблюдают за инопланетными гостями, но и, в редких случаях, беспокоят их своими визитами. Например, если пришельцам захочется немного поразвлечься и нарушить спокойную жизнь обывателей.

Все заэкранные перипетии сопровождаются массой комичных ситуаций на американский лад, и в конце концов "люди в черном" спасают нашу планету от (страшно подумать!) мгновенного (а может, и постепенного — тогда еще хуже!) уничтожения. Вот, собственно, и все, что касается фильма. И хотя глубина юмора в картине довольно спорная, в целом фильм Men in Black нашел весьма многочисленную аудиторию поклонников. А когда фильм, что называется, "раскрутился" и созрел, настала пора смежным индустриям "сшибать деньгу". Вот так и появилась компьютерная игра Men in Black (MIB), которую мы имеем честь представить на ваш суд.

Концепция прежде всего!

Игра Men in Black — adventure на основе 3D action. Как это принято, играющий наблюдает за действиями своего персонажа в перспективе от третьего лица. Изначально вам предлагается "вселиться" в чернокожего американского гражданина по имени Джеймс Эдвардс (James Edwards). Чтобы Эдвардсу



Та самая Черная Комната, где вам предстоит выбрать Любого из Трех. Правда, отличаются они друг от друга очень немногим, разве что внешностью...

стать одним из "людей в черном", ему необходимо с честью преодолеть все препятствия, встречающиеся в первом эпизоде, действие которого происходит в городе Нью-Йорке. Только после такого экзамена Джеймс будет принят в организацию. И только после этого у вас появится возможность выбрать другого персонажа. Любого из трех героев в черном.

Каждый из агентов, с кратким псевдонимом K, J и L, обладает присущим только ему стилем ведения боя. Играя за выбранного агента, вам предстоит побывать в сверкающей белизной передовых технологий резиденции "людей в черном", в загадочных древних подземельях, давно заброшенном храме инков, бразильском селении Амазонки и во льдах Арктики. Вы встретитесь со многими людьми и с еще большим количеством нелюдей, большинство из которых, как ни это странно, сразу достают оружие или принимают боксерскую позу. Но найдутся и сочувствующие персонажи, с которыми можно будет организовать взаимовыгодное сотрудничество — обмен информацией и материальными ценностями. Каждый пройденный эпизод станет большим шагом к победе — которая ознаменует собой спасение планеты Земля от глобальной катастрофы. Такова, вкратце, основная концепция игры Men in Black.

Нью-Йорк: этюды и зарисовки

Начнем с начала: эпизод первый. Место действия, как уже было сказано, Нью-Йорк. Причем далеко не самая оживленная его часть. Скорее — трущобы окраины города. Герой, полигонный Джеймс Эдвардс, в полном вашем распоряжении. Его внешний вид говорит о хорошей физподготовке. Кроме того, полигонов в его фигуре вполне достаточно, чтобы избежать ненужной угловатости. Заходим в первую комнату, попутно отмечая, что в качестве задних планов используются статичные, заранее отрендеренные 3D фоны. При перемещении на следующий экран приходится ждать несколько секунд, и это при конфигурации, превышающей рекомендуемые требования к компьютеру. Такое положение дел слегка смущает. Ну да ничего, красота требует жертв — качество прорисовки фонов в Men in Black довольно высокое.

Противников пока еще не видно — значит, можно отработать приемы самообороны: чтобы не дать промаху при встрече с первым же врагом. Конечно, есть и пистолет, но боезапас крайне ограничен. Поэтому лучше немного потренироваться. Однако по сравнению с тем же Bioforge (а это первая приходящая на ум аналогия с Men in Black) ассортимент ударов и блоков страдает явным однообразием. Хук слева, хук справа, удар



С кулаками против пистолета? Адьес, амиго, я не джентльмен, я "человек в черном"!..

ногой снизу плюс блок — вот и все дела. Раз уж начали осваивать управление, попробуем немного попрыгать. Кульбиты, которые выделывает герой при нажатии соответствующей кнопки, отличаются некоторой неестественностью.

Он просто подгибает колени и взлетает вверх почти на две трети собственного роста. Да и вообще способ передвижения персонажа напоминает некий вариант знаменитой "лунной походки" М. Джексона.

Однако через непродолжительное время ваши упражнения принудительно прерываются самой игрой — драгоценные минуты надо тратить совершенно на другое мероприятие. Приглядевшись, в углу знакомой комнаты примечаем малозаметный проход. Оттуда доносится подозрительное попискивание. Забегаем — так и есть: мигает индикатор таймера. Бомба! Разомкнув контакт таймера, замечаем какого-то человека, явно недовольного нашими действиями. Вот и он, первый противник — его сжатые кулаки не оставляют в этом ни малейших сомнений. При виде наворачивающего круги и временами уходящего в глухую защиту врага появляется некоторая надежда на его AI.

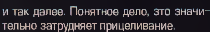
Дело обстоит так: стоит вам только перестать лупить противника ногами, как он убирает блок и пытается отбрыкиваться сам. Отсюда очевидна следующая тактика: слегка отпускаем клавиатуру и, как только враг снимает блокировку, опять бьем его ногой — это самый "длинный" удар. Главное — находиться под нужным углом к противнику, иначе все махи конечностями будут бесполезны (собственно, обычно так и случается,



■ В нашем деле главное — успеть спустить курок. Потом уже можно будет спокойно, без всякой слешки изучить, в кого стреляли и надо ли было стрелять...

приноровиться достаточно непросто). Крайне полезно загонять врагов в угол, если это возможно: тогда они лишаться любимой возможности отступать.

А далее все события развиваются аналогично. На следующем экране появляется очередной враг, или даже два врага. Большинство из них вооружены револьверами, однако в ближнем бою перестрелка переходит в уличную драку. Нет, вы конечно можете стрелять, но вот враг — джентльмен, он при сближении убирает пушку и начинает орудовать кулаками. К слову, AI оппонентов в период стрельбы гораздо сильнее, чем во время драки. Например, некоторые противники способны, выстрелив, перекатиться через себя, подняться, снова пальнуть



и так далее. Понятное дело, это значительно затрудняет прицеливание.

Все оппоненты первого эпизода — люди. По крайней мере внешне. Но по сюжету фильма под человеческой оболочкой может таиться опасный инопланетянин. В финале миссии вас поджидает самый опасный боец, на которого ваши выстрелы не оказывают практически никакого воздействия. Его удары стремительны и очень весомо сказываются



■ Каждый из трех "людей в черном", отправляясь на задание, может прихватить с собой что-нибудь помощнее стандартного пистолета. Вот эта дамочка выбрала весьма неслабую плазменную пушку

на здоровье Эдвардса. Тут самое время подлечиться аптечками из Inventory, ибо во время осмотра его содержимого игра приостанавливается. Наконец, последний враг Нью-Йорка повержен, и агент К (в фильме его роль исполняет Томми Ли Джонс) принимает Джеймса Эдвардса в ряды таинственных защитников Земли — "людей в черном".

По мере прохождения эпизода в городе Нью-Йорк вас преследует подозрение, что разработчики внесли в Men in Black некий квестовый элемент — поиски точки перехода к следующему экрану. Это случается потому, что логичный выход с предыдущего экрана не всегда соответствует реальному. Например, только побегав по крыше какого-то завода минут пять, обнаруживаешь, что в самом темном углу есть маленькая щель, позволяющая прыгнуть на следующую крышу. Причем прыгнуть так, чтобы не свалиться на землю, потому как это означает мгновенную смерть.

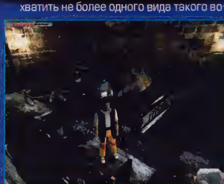
Кстати, несмотря на статичность фоновых картинок, в первом эпизоде Men in Black есть известный элемент интерактивности. К примеру, если найти переход на следующий экран кажется уже невозможным, попробуйте просто постучать ногами/руками по наиболее подходящим для этой цели поверхностям. Выставленная дверь откроет вам дорогу к новым приключениям. Правда, статичность фонов приводит к следующему казусу: вы, к примеру, вышибли дверь в одном помещении, а потом вернулись на предыдущий экран — дверь вдалеке окажется на прежнем месте. Но это так, детали.

Может показаться странным, что мы уделили столь пристальное внимание подробному описанию первого эпизода. Это обусловлено тем, что именно первый этап Men in Black кажется относительно непривлекательным. Если эта часть игры наполнена атмосферой action, то продолжение, вплоть до финала, будет представлять в большей степени adventure: головоломки, тайны и прочая пища для ума. Условно можно сказать, что игра разбита на две части — вступительная action и основная adventure — и если вы не миновали первую часть, то вы не видели игру.

Непризнанные спасители человечества

Наконец-то Джеймс Эдвардс зачислен в штат Организации и переодет в строгий черный костюм. Перед окончательным вливанием в чернолюдные ряды ваш герой отправляется на практику в местном тире. Черные створки дверей сомкнулись за Джеймсом, а нашему взору предстают три новых персонажа — три человека в черном. Двое мужчин и одна женщина — агенты J, K и L. Единственное значимое различие между ними — в стиле рукопашного боя. И если агент J с детства освоил приемы уличной драки, то агенты K и L профессионально владеют боксом и кикбоксингом соответственно. Однако это не означает, что ассортимент ударов расширился. Нет, те же самые два punch'а и один kick, только в более филигранном исполнении. Так что какого агента выбрать, зависит от личной симпатии игрока.

Каждый персонаж вооружен маленьким энергетическим пистолетом и электропарализатором. При желании можно дополнить комплект чем-нибудь помощнее из арсенала Организации. Скажем, плазменным ружьем (Pulsar Arm Cannon), бластером (Pulsar Blaster) или страшными приспособлениями под названием Carbonizer или Series 4 De-Atomizer. Естественно, что большая часть оружия является продуктом военной промышленности иных миров и основана на неведомых землянам технологиях. В каждую миссию можно прихватить не более одного вида такого во-



■ В Men in Black используются заранее отрисованные бэкграунды. Этим обусловлено высокое качество графики и достаточно умеренные требования к скорости процессора

оружения. Впрочем, этого вполне достаточно — ведь вас ждет скорее приключение, чем лихорадочная стрельба.

Головоломки и головомойки

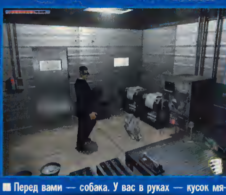
Все игровые эпизоды следуют в строгой последовательности. Попасть на следующий эпизод вы сможете, только завершив предыдущий. На каждом из этапов вам предстоит немало поломать голову, разгадывая тайны заброшенных мест. Мест, где что-то случилось или вышло из-под контроля. Секреты самые разные, от пароля к компьютеру на арктической базе до каменной головоломки древнего храма. В любом случае, нужно руководствоваться элементарной логикой или уже проверенными приемами. Например, если есть мясо и собака, значит, надо дать мясо собаке, сманив ее с насиженного места. И так далее и в том же духе. Где не помогает логика, пытайтесь использовать любые предметы, открывать все двери и шкафы, дергать каждый примеченный рычаг, жать Use везде и на всем.

По мере прохождения эпизода ваш герой будет встречаться с различными персонажами. Встречи происходят нечасто, большинство из них чревато конфликтами. Конфликтовать придется преимущественно с людьми, но попадутся и пришельцы. Разговор с последними проходит обычно в более тяжелой форме. Они применяют тактику боя, зависящую от своих анатомических и физиологических особенностей. Вид их весьма разнообразен, от грозного и устрашающего до нелепого и смешного. Правда, движения их подчас не менее нелепы, чем у главного героя. Но в целом это не так уж сильно бросается в глаза.

Технические мелочи

Не боясь повториться, напомним, что основа графики Men in Black — статичные, заранее отрендеренные бэкграунды. Красивые и досконально прорисованные, в разрешении 640x480. Понятно, что в данном случае наличие графических ускорителей мало влияет на их качество, так что оценить профессиональную работу дизайнеров и художников смогут все. Кстати, именно благодаря применению готовых фонов Men in Black не нуждается в особых процессорных мощностях — подойдет Pentium 100. Правда, в любом случае требуется 32 мегабайта оперативной и 2 мегабайта видео памяти. Теоретически, 16 Mb RAM тоже должно хватать, но это чревато большими неудобствами при игре.

Звук и музыка достойны самой высокой оценки. Вой полицейской сирены, голоса персонажей, хруст арктического снега или гулкие шаги по металлическим балюстрадам Резиденции воздействуют на слух, гармонично дополняя картину, созданную графикой и воображением. Мелодии воспроизводятся не постоянно, но в зависимости от игровой ситуации. Иногда ритмичные и задорные, иногда мрачные и угнетающие, они отлично подходят для создания нужной атмосферы, ни в коем случае не вызывая раздражения.



■ Перед вами — собака. У вас в руках — кусок мяса. Отсюда вывод — надо пожертвовать мясо собаке, дабы животное сошло с насиженного места, открыв кое-какие полезные вещи, до поры бесполезно лежащие под собачьим брюхом



■ Как вам нравится этот танцор диско?.. Кто бы мог подумать, что агент просто делает шаг!..

Воспоминания в стиле adventure

В заключение позвольте предаться воспоминаниям о игре 1992 года, разработанной командой Infogrames. Приключенческий action, звавшийся Alone in the Dark, отнимал у нас долгие игровые часы. Бои с чудовищами, привидениями и темными силами перемежались разгадыванием тайн старого дома. Половицы скрипели, а игрок шел сквозь время и пространство, желая отыскать и уничтожить источник этой дьявольщины. Так вот. Если отбросить сюжет и игровую атмосферу, то Alone in the Dark — наиболее близкая аналогия для Men in Black. И с учетом современных реалий, технологий и требований эти две игры роднятся самой сутью, целями, задачами и методами их достижения.

Men in Black при наличии массы достоинств оставляет легкое впечатление недоработанности — неприятные мелочи, незаметные по отдельности, в совокупности заставляют рассматривать эту игру через затемненный светофильтр. И в этом свете первоначальное радужное восприятие Men in Black несколько притушевывается, оставляя легкое разочарование. Одним словом, могло быть и лучше.

Много ли вы потеряете, пройдя мимо Men in Black?.. Нелегкий вопрос. Думается, что за ответом на него разумно будет отослать вас к статье по Dark Earth, также публикуемой в этом номере. В целом относясь к одному жанру, Dark Earth и Men in Black отличаются самым радикальным образом. А уж кого из них вы предпочтете — то виднее вам.

Олег Полянский

Хинт

Если не можете понять, как продвинуться на следующий экран, то попробуйте прибегнуть к следующей хитрости. Найдите в одной из директорий игры бэкграунды — они лежат формате *.bmp, выберите тот бэкграунд, на котором в настоящий момент находитесь. Просмотрите их в каком-нибудь графическом viewer. Не исключено, что последовательная смена статичных фонов подскажет вам решение сложной головоломки. Каким образом? В процессе просмотра вам предстанут все изменения местности в нужном порядке. Из чего можно сделать заключение о необходимости того или иного действия.

Игровой интерес	■■■■■■■□□□
Графика	■■■■■■■■□□
Звук и музыка	■■■■■■■■■□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0.5 до 2 часов
Знание английского: желательно

Panzer General II

Война есть продолжение политики иными средствами
Карл Клаузевиц "О войне"

Жанр: .... Wargame
Издатель: .... Mindscape
Разработчик: .... SSI
Системные требования: .... Pentium 90, 16 Mb RAM
ОС: .... Windows 95

Выпущенный в 1994 году, Panzer General произвел форменный переворот в жанре исторических wargame'ов, находившихся в то время на гране полнейшего вымирания. Да и кто знает, выжила ли бы сама SSI, если бы не грандиозный коммерческий успех PG, продолжающего успешно продаваться и по сей день. Всего было продано 250000 копий игры, что является абсолютным рекордом в жанре wargame'ов. Кроме того, PG стал основателем пятизвездочной династии всех последующих "генералов" — Allied, Fantasy, Star, Pacific. И — что ж, настала пора вернуться к истокам, а именно — к "бронетанковому" генералу.



■ Новый движок можно назвать 3D–иллюзией, так как по сути своей игра осталась двумерной

■ В ходе миссии можно подкупать новые юниты

Усовершенствованная классика

При усовершенствовании или доразвитии "классики" требуется известная осторожность. Изменишь слишком много, и будет разочарована армия старых фанатов. Подойдешь к делу слишком консервативно, и на игру повесят ярлык "старья" и вообще проигнорируют. В PG2 сумели выдержать "золотую середину". Сразу же узнается старая добрая игра, но с массой мелких улучшений. Любое из них нельзя назвать революционным, однако все сразу они придают игре некий новый колорит. Результатом нововведений стало повышение не только реалистичности игровой модели, но и играбельности в целом.

В общем и целом, сиквел занял по отношению к оригиналу примерно то же положение, что и Civilization II или Warcraft 2 по отношению к своим предшественникам.

Новый мундир для генерала

Сразу же бросается в глаза улучшенное графическое исполнение. К тому же теперь игра идет в SVGA, что также крайне приятно. Имеющиеся 32 карты — ручной работы с тщательной проработкой деталей, и выполнены столь четко и аккуратно, что едва ли не дотягивают до уровня фотореалистичности. Все объекты теперь выглядят вполне натуральными. Реки как реки, а не тоненькие синие ниточки; города и населенные пункты действительно таковыми и являются; без труда различаются дороги и мосты.

Более того, местность стала как бы "интерактивной". Но именно "как бы" — хотя SSI и окрестили свое нововведение гордым названием Living Battlefield. Вся интерактивность сводится к изображению повреждений местности в результате боевых действий. Однако вряд ли стоит надеяться увидеть что–то кроме воронок, например, следы от гусениц танков или нечто подобное. Ничего этого нет; впрочем, не столь уж это и важно.

Изображения самих юнитов тоже претерпели существенные изменения. Теперь все они (кроме пехоты) стали псевдотрехмерными, то есть выполненными в изометрической проекции. При этом каждый юнит может изображаться в шести видах, в зависимости от того, в ка-



кую сторону шестигранной клеточки (гекса) он "смотрит". Таким образом, стало возможно без труда определять, куда только что двигалась, скажем, колона танков. Помимо этого, введенная трехмерность отразилась и на "анимации" юнитов. Конечно, назвать анимацией резкое изменение изображения танчика в зависимости от того, в какую сторону он повернул, можно лишь с большой натяжкой, но в применении к wargame даже это выглядит как микрореволюция.

PG2 остался двухмерным, это естественно. Рельеф местности отражается лишь в названии гекса, его изображении и в "функциях" каждой клеточки. Например, "река" останавливает движение любого сухопутного юнита; в "лесу" или "городе" снижается боеспособность танков. И так далее. Всерьезную пожалеть можно лишь о том, что тип местности по-прежнему не влияет на радиус видимости юнитов.

Масштабы, масштабы...

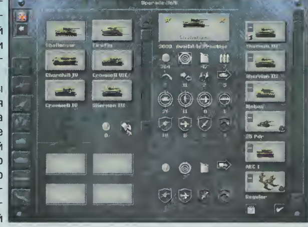
В PG была некоторая путаница с масштабами. В одной миссии вы могли играть на стратегической карте, охватывающей целую страну, а в другой — маневрировать по тактической карте, отражающей лишь малый участок фронта. Естественно, что при этом и масштаб юнитов (батальон или целая дивизия?) тоже скромно умалчивался.

В PG2 с этой неопределенностью покончено. Теперь один гекс соответствует двум километрам, а в названии каждого юнита четко указывается его принадлежность. Например, 2-ой батальон 4-го моторизованного полка 6-ой пехотной дивизии вместо ничего не говорящего "4th Panzer".

Переход на карты тактического уровня сразу же отразился на игровом процессе в целом. В каждой миссии уже заметно меньше юнитов, что очень удобно для больших сценариев, где управление громадной армией может вызвать сильную головную боль. Собственно, именно этим грешил Pacific General.

В связи с изменившимися масштабами сражений пересмотрены также и многие характеристики юнитов. Артиллерия теперь может стрелять на расстояние до четырех клеточек и автоматически поддерживает огнем не только соединения, непосредственно примыкающие к ней, но и просто находящиеся в зоне ее обстрела. Дальность действия противотанковых орудий и зенитных установок распространяется уже на несколько гексов. Появились также танки, стреляющие через клеточку. Самолетам уже не нужно возвращаться на базу для пополнения горючего. Как вы помните, в PG они попросту разбивались, если не хватало топлива, чтобы дотянуть до посадочной полосы. Еще одной головной болью меньше. Разведывательными юнитами (recon units) можно двигать несколько раз за один ход, пока не исчерпаются все "action points". Пехота уже не выглядит столь беспомощной, как в PG. Теперь она вполне успешно может бороться с танками в населенных пунктах.

Новые масштабы (как и новый дизайн карт) повлияли и на тактику сражений. В PG2 явно возросло значение дорог. Часто требуется захватывать город просто для того, чтобы расчистить идущий через него путь. Иначе вы просто рискуете не уложиться в отведенное на миссию количество ходов. Помнится, в PG частенько можно было игнорировать населенные пункты, пуская войска в обход по равнинам.



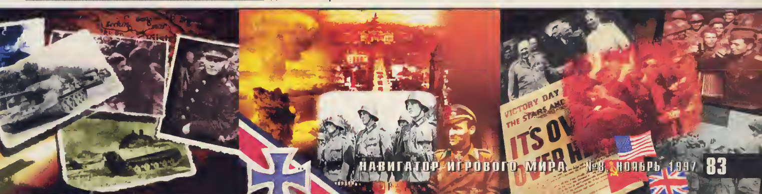
■ Как приятно сделать upgrade юнита-ветерана, ведь весь его боевой опыт сохраняется!


■ Приятно, что в события Второй Мировой войны включен и русский фронт. Вот, к примеру, грандиозное танковое сражение под Прохоровкой, где, по выражению одного российского политика, "сотни танков сошлись в рукопашной схватке"


■ По мере накопления боевого опыта юнит может заиметь "лидера", который повысит его боеспособность

Слагаемые победы

С накоплением боевого опыта юнит становится более сильным, как это было и в PG. Однако теперь роль "матерых" соединений еще более возросла — они уже могут привлекать к себе "лидеров". И чем опытнее юнит, тем больше его шанс на успех. Каждый лидер приносит с со-



бой две особых возможности (special abilities), одна из которых зависит от типа юнита, а другая случайна. Например, лидер танкового батальона может увеличить дальность хода на 1, а способность "devastating fire" позволит танку стрелять дважды за один ход. Так что вы еще больше будете ценить своих ветеранов, которые в ходе кампании переносятся из миссии в миссию. Сохранена и возможность подкупать новые юниты и делать upgrade'ы.

Введено три уровня победы — brilliant, regular и tactical, в зависимости от числа ходов, понадобившихся для выполнения поставленной задачи. В соответствии с результатами будет и награда, которая вовсе не является простой формальностью. Чем успешнее вы завершили предыдущую миссию, тем легче вам будет играть в следующей. Предоставят больше средств



■ По щелчку правой кнопки мыши выводится информационная панель юнита, прямо с которой можно получить подкрепление, подзаправиться топливом или пополнить боезапас

на покупку новой техники; могут присоединиться наемники; вы начнете с более легкими начальными условиями... И более того. Доступность следующих миссий в кампании также зависит от проявленного вами полководческого таланта. Можно выйти даже на специальные дополнительные миссии, сделанные по принципу "что было бы, если...".

Интерфейс не претерпел существенных изменений, поскольку и так был хорош. Он относится к разряду "интуитивно понятных", где практически все можно сделать за пару щелчков мыши. Более того, все действия дублируются "горячими клавишами", так что интерфейс можно и вовсе убрать, насладившись игрой на полный экран.

Что касается AI, то его уровень заметно возрос. Теперь компьютер не посылает бомбардировщики без прикрытия — ныне им выделяется эскорт из истребителей. А грузовики не выгружают пехоту на самой передовой, где эти машины особенно уязвимы.

■ Чем быстрее вы справитесь с заданием, тем лучшую награду получите

Сценарии и кампании. Редактор миссий

В PG2 присутствуют 32 отдельных сценария и 5 кампаний, в каждую из которых можно играть как за немцев, так и за союзников. Отрадно также отметить, что не забыт и русский фронт. Имеется даже целая кампания, в которой вам предстоит довести доблестную Красную Армию от Сталинграда до самого Берлина.

Есть и редактор сценариев. Можно загрузить любую из имеющихся карт, произвольно расставить на ней юниты, задать погодные условия и определить число ходов. К сожалению, в качестве "стартового" нельзя взять ни один из имеющихся сценариев, так что собственный вариант вы должны строить "с нуля".

Боевого генерала на пенсию? Нет уж!

Три года популярности на изменчивом рынке компьютерных игр — срок немалый. Однако рано отправлять на заслуженный отдых старого боевого генерала. Обновленный дедушка обрел вторую молодость и снова рвется в бой. Ему даже выделили свою штаб-квартиру: **http://www.panzergeneral.com**.

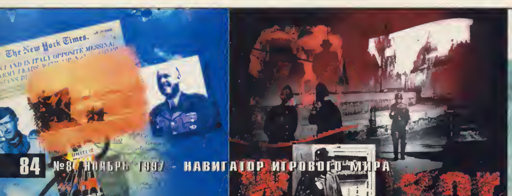
Организован целый клуб любителей SSI-игр, в котором, как нетрудно догадаться, центральное место занимает именно Panzer General II. Находится этот клуб по адресу: **http://www.clubssi.com** и ориентирован на online'овую игру. Кстати, сражаться в PG2 можно прямо через Интернет (до четырех человек) и по e-mail. Разумеется, помимо этого поддерживается игра по локальной сети.

Panzer General примечателен тем, что равным образом удовлетворяет запросы как новичков, так и бывалых wargamer'ов. С основными элементами игры можно освоиться за каких-то полчаса и постепенно "въезжать" в тонкости по ходу самого игрового процесса. Так что если вам приелись бесчисленные real-time клоны и вы решили попробовать себя в жанре wargame'a, то лучшего кандидата, чем Panzer General II, вам вряд ли удастся найти.

Игорь Савенков

Игровой интерес	
Графика	
Звук и музыка	
Ценность для жанра	
Мнение автора	
Общий рейтинг	7.4

Время освоения: от 0.5 до 1.5 часов
Знание английского: не требуется





Chasm: The Rift

или

Троюродный племянник Quake

Жанр:	3D action
Издатель:	GT Interactive и Megamedia Corporation
Разработчик:	Action Forms Ltd.
Системные требования:	486 DX4-100, 8 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 16 Mb RAM
ОС:	DOS

Как это было

Первая демо-версия Chasm: The Rift объявилась осенью прошлого года. В то время игровая общественность только-только начала отходить от первых впечатлений, оставленных Quake. Поэтому дема новой игры пришлась как нельзя кстати — глядите, а вот и первый Q-клон. Кроме всего того, что мы уже видели, Chasm впервые представил великолепную возможность отстреливать у монстров различные части тела. Это был несомненный плюс в активе разработчиков — украинской команды Action Forms. Хотя такую же возможность предоставлял и движок id Software, но по каким-то причинам в "самой трехмерной игре" она не была реализована.

Первыми впечатлениями, вызванными Chasm, были искреннее восхищение и гордость за самостийную Украину. А кроме того, игра крайне проворно бегала даже на SX2-66, что, после немеренных требований Quake, было просто удивительно. И самое главное, данный факт свидетельствовал только об одном — уже есть движок, который, вероятно, затмит собою Quake! Оставалось с нетерпением ждать выхода полной версии.

И вот, после ряда полагающихся в таких случаях отсрочек, событие свершилось. Однако конец октября сего года был прежде всего ознаменован появлением испытательного прототипа демо-версии Quake 2. Вероятно, поэтому выход Chasm: The Rift (второе название — Chasm: The Shadow Zone) не сопровождался бурным ажиотажем и брожением умов поклонников 3D action. Даже немногочисленные сайты априорных фанатов (chasm_finger) то ли позабыли о своем предназначении, то ли постеснялись трубить общий сбор.

Будем спасать!

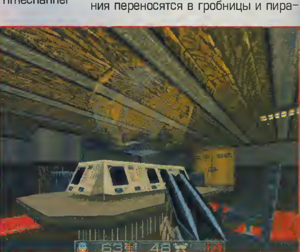
Телефонный звонок будит вас в 4 утра. Через полтора часа вы прибываете на секретную военную базу. Командир кратко объясняет: "Все началось с устройства Slipgate...". И так далее: операция Контрудар, последняя надежда, верный Shotgun.

Да, вы правы — это самая короткая игровая предыстория к самой известной игре — Quake. Зачем я ее вспомнил? Затем, чтобы передать вам сюжетную завязку Chasm: The Rift. Замените слово Slipgate (пространственный портал) на Timechannel (временной канал), и вы узнаете, почему снова "покой вам только снится". Если вы не совсем поняли, о чем идет речь, то поясню: в результате каких-то экспериментов образовались временные каналы, через которые из прошлого и будущего в наше время прибывают силы Зла — Timestriker'ы. Вам, как солдату самого элитного подразделения, выпала честь найти и уничтожить эти каналы. Действовать вы будете, как обычно, в одиночку, и на вас возлагаются все чаяния Земли.

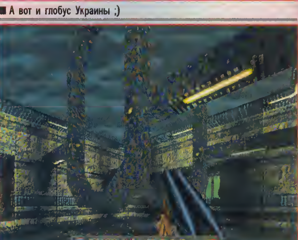
Несмотря на столь традиционное начало, Chasm: The Rift содержит в себе довольно интересные идеи. Например, брифинги, реализованные на игровом движке, и некое подобие динамически развивающегося сюжета.

Перед началом ключевых миссий вас проинструктируют, куда вы направляетесь и что от вас требуется для успешного выполнения задачи. В большинстве случаев все задания, как бы красиво они не звучали, сводятся к нахождению и активизации определенных выключателей (впрочем, ничего плохого в этом нет — иначе бы Chasm рисковал превратиться в набор мучительных головоломок а-ля Нехеп II). В роли военного начальства выступают непосредственно Командир и Страйкленд — технический консультант и специалист по временным аномалиям.

Первые миссии вам предстоит выполнить на военных базах — это и снятие с дежурства ядерных ракет, и включение различных генераторов, и тому подобное. После выполнения второй миссии и прибытия на брифинг вы узнаете, что родная база также была атакована пришельцами. И хотя атака отбита, в схватке погибает Командир. Поэтому все дальнейшее управление операцией возлагается на плечи яйцеголового. Он сумел вычислить зону активности Timestriker'ов, находящуюся на территории Египта, — и ваши приключения переносятся в гробницы и пира-



■ А вот и глобус Украины ;)



■ Пример великолепной архитектуры уровней. К сожалению, единственный



Четыре босса Chasm: The Rift

■ Мистер Sarcophagus — большой любитель пострелять и попилить

■ Это собакообразное и есть Sphinx

■ Phantom на поверку оказался большим летучим мышом-вампиром

■ Главный босс — Time Judge, прямой родственник Shub Niggurath

миды фараонов. А потом, по следам негодяев, вас переместят в XI век, откуда, наконец, вы попадете в промышленную зону самих пришельцев. Бей врага, так сказать, на его территории. Идея такого повествования, хоть и не нова, но реализована довольно изящно, что вполне удовлетворит требованиям любителей сюжета и осмысленности игр жанра action.

Бедный родственник

Не знаю, будет ли это правильным, но с самого начала надо сказать следующее. Для того, чтобы получить представление о игровом мире Chasm, представьте себе атмосферу Quake, перенесенную в лабиринты DOOM, или нет, лучше — Corridor 7. То есть, все как в Quake — то же окружение (военные базы, средневековые замки), похожее оружие, похожие монстры — все очень напоминает хорошо известную игру. Даже консоль и status bar, не говоря уж об интерфейсе, неведомым образом перекочевали в Chasm почти без изменений. Иногда кажется, что играешь в очередной add-on для Quake, нежели в самостоятельную игру. Похоже, разработчики специально старались достигнуть подобного эффекта, сыграв на популярности хита id Software. И это им великолепно удалось — любой, кто играл в Quake, сразу почувствует себя в родной обстановке. Фактически, такой подход — не копирование или эксплуатация чужих идей, а просто игра по правилам. Если некий проект дал начало целому игровому жанру, почему бы последующим играм не следовать определенным канонам? Разве так уж необходимо изобретать велосипед, тем более, что не у всех это получается. И вот результат — все говорит за то, что в Chasm: The Rift должен сыграть всякий поклонник жанра.

Но играть придется по новым правилам. Начнем с уровней. В Chasm все архитектурные излишки сведены к абсолютному минимуму. Архитектурно уровни Chasm — простые одноэтажные помещения, разделенные большим количеством перегородок и переборок. Так как нет деления на этажи, то нет и лестниц, пролетов и подъемников. Если первые два уровня еще содержат открытые участки и просторные помещения — то дальше ничего подобного вы уже не увидите. Подавляющее большинство игрового пространства — жутко узкие и запутанные коридоры, размешанные различными ответвителями или коллекторами. Для проникновения через двери/решетки требуется отыскивать кнопки/рубильники, обильно разбросанные по окрестностям. Есть секреты, организованные по принципу "видит око, да зуб неймет". Иногда встречаются крохотные комнатушки. Их то, как правило, и населяют монстры, причем в количестве трех-четырех особей на каморку. Встречи с ними протекают так: вы заходите в помещение, двери за вами запираются, а из укрытий с радостным улюлюканьем вываливается целая толпа супостатов. Пространства для маневра нет, поэтому очень скоро вы оказываетесь зажатыми в угол. Тут все хитрости и уловки Quake вам не пригодятся — исход зависит только от "здоровья", с которым вы зашли в такую комнату, и запаса амуниции.

Здесь мы переходим ко второй особенности Chasm: The Rift — убойной силе монстров и оружия. И то, и другое необычайно велико. Самому слабому монстру — Scorpion — достаточно укусить вас всего три-четыре раза. Остальные же способны "завалить" вас всего с двух-трех выстрелов или ударов. Да, ваше оружие абсолютно адекватно по мощности, но монстров-то выскакивает много, а вы — один. По непонятной причине разработчики поскупились на аптечки. Их очень мало. Разбросаны они неравномерно и сосредоточены в определенных местах. Таким образом, сильно нуждаясь в поправке здоровья, вы скорее встретите очередного монстра, чем долгожданную аптечку.

Есть, конечно, Megahealth box — 200% здоровья, но лучше уж было десять аптечек по 20%, чем одну большую. Такого сурового положения дел не было ни в одной игре, за исключением Blood. Но я не припоминаю, чтобы Blood пользовалась сумасшедшей популярностью.

Вот пример, иллюстрирующий две вышеописанные особенности Chasm. Где-то на третьем уровне вам встретится длинный прямой коридор. Невообразимо узкий. Получается так, что вы лезете в этот коридор, идете себе да идете, и вдруг, где-то посередине маршрута, осознаете, что у выхода вас поджидает Faust. Это такой монстр-солдат, вооруженный ракетометом. Стоит ли говорить, что всего одной его ракеты хватит на то, чтобы прервать ваше бренное существование. "Подлетное" время этих ракет гораздо меньше требуемого для достижения вами входа/выхода из коридора. А стрейфиться в такой тесноте невозможно, а приседать мы не умеем. Ко всему прочему, длина этого туннеля не позволяет эффективно вести ответный огонь. Почти тупик. Спасает только глупость AI плюс терпение играющего.

Конечно, можно говорить о особенностях движка, алгоритме отсечения невидимых поверхностей, z-буферинге и прочем подобном. Но даже располагая данной технологией, можно было придумать что-нибудь поинтересней. Должно быть, правду говорят: дизайнерами уровней не рождаются — ведь Chasm является первой разработкой Action Forms.

Вот вроде и все об уровнях и связанных с ними игровых ситуациях Chasm: The Rift. Да, кстати, упоминал ли я нелинейность уровней, настоящую (полную) интерактивность среды и возможность своими действиями на одном уровне изменять положение дел на другом? Правильно, потому что в Chasm ничего подобного нет. Вот и получается — Quake на территории Corridor 7.



■ Встреча протекает в теплой и дружественной обстановке

А может, туда гранату кинуть?

Не получится. Потому как оружие в игре до обидного привычное и дублирующее одно другое. Под номером один выступает винтовка с бесконечным запасом патронов. Хороша только для стрельбы из укрытия или с безопасного расстояния. Далее — боевая помповая двустволка и пулемет Volcano. Описывать их нет никакого смысла. Номер четыре — BladeGun или дискомет, за ним ArrowGun — футуристическое энергетическое оружие. Убойной силой почти не отличается от дискомета, вся разница только в низкой скорострельности. Появление гранатомета типа "Пламя" (читай: ракетомета — граната летит по прямой, без рикошета) вообще непонятно. Потому как пользоваться им в условиях тотальной тесноты крайне опасно, а по скорострельности и эффективности он проигрывает двустволке. Есть контактные мины, очевидно, только для deathmatch, ибо куда их ставить — вопрос. И, наконец, самое мощное оружие в Chasm — Dimension Detonator. Является полным аналогом BFG 9000 из DOOM, даже внешне похоже, убивает всех монстров в помещении. Но, в отличие от оригинала, выстрел из Dimension Detonator окажется эффективным только при попадании в какой-либо объект (т.е. монстра) и крайне опасен для стреляющего на близкой дистанции — уничтожит вместе с врагами. Таким образом, особого смысла в разнообразии оружия не наблюдается. Безусловно, дискомет хорош, но он растрачивает весь боекомплект буквально за секунды. Поэтому, двустволка остается единственно необходимым оружием. Обидно, что при всех хитросплетениях лабиринтов Chasm, мы оказались лишены самого гибкого и эффектного оружия — гранат, неважно, ручных или выстреливаемых. Этим нельзя ручаться за безопасность углов и поворотов — проверить-то нельзя, приходится глупо лезть напролом. Что это — упертый консерватизм или явный анахронизм? Непонятно.

He is my best Fiend

Наступила пора познакомиться с теми, кого вы встретите в игре в качестве плохишей. Тут все в порядке, ибо и разнообразием, и внешним видом монстры Chasm: The Rift однозначно удались. Эта та часть игры, за которую можно простить все, даже откровенно слабый дизайн уровней. За которую можно и нужно хвалить разработчиков Action Forms.

Во-первых, нет пространственно-временной несуразицы, свойственной Hexen II. Всего в Chasm около 15 видов монстров, образующих чет-



■ Quake и Chasm: Ночь, кладбище, зомби...



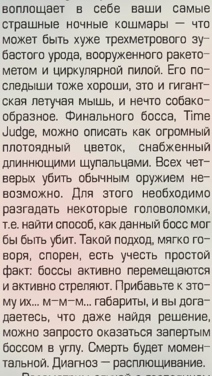




■ Quake и Chasm: Контейнеры готовы к отправке через SlipGate/TimeChannel

кий контингент для каждого из четырех сюжетных эпизодов. По порядку. На военных базах засели: Mong — пехотинец, Faust — ракетометчик и Stratos. Последний является модификацией пехотинца, оснащенного реактивным ранцем и энергетическим оружием. В пирамидах вас встретят: Gross — гигантская обезьяна в ошейнике, вооруженная гигантской дубиной, Lionman — смесь льва и пешего воина, и Punisher, знакомый по всем демо-версиям игры палач. Будут и Zombie, которые требуют отделения головы, иначе не помрут. В глубине веков встретятся Viking и Joker — думается, тут все понятно, а так же Werehog — вепрь, он же дикий свин. Правильно также будет ожидать появления нескольких разновидностей пришельцев в их родном времени. Здесь наиболее очаровательно Alien Creature. Оно таинственно мурлычет и очень напоминает Fiend, столь любимого всеми поклонниками Quake. А еще попадаются Scorpions — небольшие, но утомляющие своим нахальством твари, сопровождающие игрока на протяжении всей игры.

Во-вторых, есть боссы, встречающие вас в конце каждого эпизода.



Очевидно, что негодяев четверо. Их имена: Sarcophagus, Phantom, Sphinx и Time Judge. Первый из названных воплощает в себе ваши самые страшные ночные кошмары — что может быть хуже трехметрового зубастого урода, вооруженного ракетометом и циркулярной пилой. Его последыши тоже хороши, это и гигантская летучая мышь, и нечто собакообразное. Финального босса, Time Judge, можно описать как огромный плотоядный цветок, снабженный длиннющими щупальцами. Всех четверых убить обычным оружием невозможно. Для этого необходимо разгадать некоторые головоломки, т.е. найти способ, как данный босс мог бы быть убит. Такой подход, мягко говоря, спорен, есть учесть простой факт: боссы активно перемещаются и активно стреляют. Прибавьте к этому их... м-м-м... габариты, и вы догадаетесь, что даже найдя решение, можно запросто оказаться запертым боссом в углу. Смерть будет моментальной. Диагноз — расплющивание.

Рассмотрим случай с господином Sarcophagus. Когда вы открываете дверь в его берлогу, Chasm сообщает: "Спрячьтесь ненадолго." Естественно, самым разумным покажется спрятаться за дверью, откуда вы пришли. Все, тут-то вы и проиграли, ибо когда вы снова откроете эту дверь, босс своей тушей прочно запрет коридор, ведущий к заветным рубильникам. Оказывается, по замыслу разработчиков, прятаться следует не за дверью, а в какой-то щели, что в стене. Найти эту щель с первого раза абсолютно невозможно — она надежно замаскирована. Ладно. Попав в щель, вы видите какой-то рубильник и огромный вентилятор. Догадались? Так вот, нужно активизировать еще три рубильника, под огнем ракет Sarcophagus, который, повторюсь, активно перемещается и может невзначай притереть к стене. Кошмар, да и только!



■ Zombie атакуют до потери лямяти. В смысле — головы



■ Похоже, тут ко мне образовалась очередь...

И ножкой ножку бьет

Позвольте подробнее остановиться на моделях монстров. Хотя они не насчитывают безумного количества полигонов, но выглядят очень добротно, во всяком случае, привлекательней своих коллег их Hexen II (про Quake молчу, его, бедного, сейчас все в чем-нибудь да превосходят). Благодаря искусно подобранным текстурам, монстры великолепно детализированы и, самое главное, отличаются округлыми очертаниями — вспомните, в Quake головы всех монстров квадратные, при любом графическом разрешении. Глядя на Timestriker'ов, так и хочется пожелать: "Были бы такими монстры во всех играх 3D action. Такие монстры нам нравятся...". Вот уж действительно уродливые и гадкие (и этим очаровательные) создания, заслуживающие только одного — смерти.

И то, о чем мы уже неоднократно говорили: возможность препарировать Timestriker'ов прямо на ходу. На свой вкус вы можете отстрелить либо правую верхнюю конечность (все монстры — правши, и в правой — оружие), либо левую, затем можно отнять любую ножку. Несчастный гад будет адаптироваться к новым условиям своего существования, но атаковать не перестанет. Наконец, ему следует отделить голову и переходить к следующему пациенту. Словом, тотальная ампутация всего, чего только можно!

Несколько слов об анимации движения моделей: она насчитывает довольно много фаз. То есть движения монстров очень разнообразны, они нападают, защищаются, пытаются "встряхнуться" после прямого в них попадания, и все это крайне плавно, без рывков. Отдельно стоит упомянуть о режиме idle, то есть том состоянии, когда монстры не видят игрока и предоставлены сами себе. Некоторые задумчиво почесываются, другие чихают (сыро ведь в подземельях), третьи передергивают затвор или проверяют оружие. В общем, монстры — это козырная карта Chasm: The Rift и несомненное приобретение в коллекции настоящего охотника.

Звуки природы

отсутствуют. Но это единственное, чем хромает звуковое оформление Chasm: The Rift. Звуковая модель построена по динамическому принципу, означающему, что звуковая картинка меняется соразмерно движению играющего. На базах мы слышим гуде-

ние работающих агрегатов, в подземельях — треск факелов, и так далее. Вся гамма исторгаемых оружием и монстрами звуков — присутствует. Фоновые звуки микшируются с основными в правильной пропорции. Правда, звучит это как-то приглушенно, похоже, рейтинг сэмплирования составляет 8 Khz.

Много Chasm

Режим multiplayer — совершенно неприемлем, и deathmatch, и monster hunting. Во всем, опять же, виноваты уровни — с таким мощным оружием да по таким узким коридорам много не поиграешь. Надо полдня искать оппонента, чтобы убить его с одного выстрела. Это неспортивно. К тому же нет поддержки модема — только ЛВС и эмуляция TCP/IP через MPlayer или Kali. Одним словом, Chasm: The Rift хорошо реализован как однопользовательская игра. И только.

Всякая всячина

В игре есть и бонусы, но они настолько схожи с артефактами Quake, что рассматривать их отдельно нет смысла (невидимость, невредимость и щит типа feel my pain, buddy). Зато только в Chasm: The Rift бронежилету уделяется такое большое внимание. Если вам повезло и у вас есть бронежилет или шлем, то встречи с монстрами происходят куда как безболезненней. Есть в игре лава, есть то, что называется slim (кислота по-нашему), но ничего нового нет. Inventory отсутствует, все носимое добро исчисляется привычными ключами. Есть даже ключи-руны и пятая руна — Руна Времени.

Что же до разговоров о слаженных действиях AI, то они кажутся пустыми. Ибо оппозиция в игре настолько тупа, насколько это возможно. Иногда монстры даже "забывают" вас стрелять и бегают кругами в полной нерешительности. Да и какой AI нужен трем-четырем злодеям, одновременно выскочившим и пригвоздившим вас к стене? Они прекрасно справляются с этим и без аналитического мышления.

Не совсем удобное управление — наклон оружия возможен только в диапазоне 45-ти градусов. Что крайне раздражает, когда под ногами суетится пяток скорпионов. А "мышью" играть просто невозможно — движения слишком резкие, дискретные, прицелиться нельзя даже в неподвижный столб. Но несмотря на эти недостатки, игра оставляет приятное впечатление, минусы Chasm явно меркнут перед плюсами, —

Ибо игра состоялась

Получилось, что приводимые факты оставляют противоречивое впечатление о новом представителе жанра. Но, поверьте, играть в Chasm: The Rift довольно интересно. По причине достойного сопротивления, оказываемого Timestriker'ами. Жмут, гады, честное слово, дают прикурить! Всем hardcore игрокам это понравится.

И графика. Она более чем привлекательная. Текстуры аккуратны, а цветовая палитра приятно радует глаз. А эти визуальные эффекты — прозрачные текстуры, например? Мало того, вода, стекла — все прозрачное, есть даже полупрозрачный цветной свет (частный случай от прозрачных текстур). И, о чудо, движущиеся объекты отбрасывают real-time тени. Да еще с учетом динамически меняющегося света, что кажется фантастикой. Вот вам и программная реализация эффектов! Это почти невозможно, учитывая крайне низкие аппаратные требования и игнорирование FPU, но это — факт.

Да, можно

Итак, что мы имеем? Добротный 3D action, бросающий вызов любому профессионалу. Быструю и броскую графику 640x480 плюс все те эффекты, которые возможны только с 3D ускорителями. Но ожидалось нечто большее.

Могло казаться, что Chasm: The Rift будет Quake-killer или хотя бы его клон. Возможно, что не хуже Unreal или Requiem. Но то, что мы увидели, являет собой очень странный гибрид. Допотопная, неприемлемая архитектура уровней против суперсовременных программных визуальных эффектов. Явное и необоснованное подражание Quake при переусложненном игровом процессе (уровень сложности Normal в Chasm адекватен Ultraviolence из DOOM). С другой стороны, великолепные монстры и их анимация являют собой яркий пример для подражания. Если рискнуть и попытаться совместить архитектуру уровней в Parkan и монстров из Chasm — мы получим игру, которая заткнет за пояс не то что Quake, а, вероятно Unreal с Half-Life. А так, игра — явный "середнячок", очень и очень дальний родственник Quake. Идеально подходит тем, кто уигрался в Quake и теперь, в ожидании продолжения, готов благодушно рассмотреть что-нибудь новенькое. Неспециалистам рекомендовать Chasm: The Rift не рискну — слишком он специфичен и противоречив.

Александр Ланда





■ **На Военной Базе можно встретить и БМП, и ядерные стратегические ракеты**

Игровой интерес	■■■■■■□□□□
Графика	■■■■■■□□□□
Звук и музыка	■■■■■■□□□□
Ценность для жанра	■■■■■■□□□□
Мнение автора	■■■■■■■□□□
Общий рейтинг	6.0

Время освоения: от 0 до 0.5 часа
Знание английского: не требуется

1С МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ



Специальное подарочное издание веселой приключенческой игры

В большой коробке (не считая диска с игрой, книжки и регистрационной анкеты):



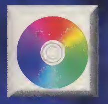
Классная футболка со стильным рисунком



Настольный календарь с забавными картинками



Значок с портретом одного из Пилотов



Video CD с мультфильмами «Следствие ведут колобки»



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ "1С:МУЛЬТИМЕДИА"

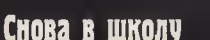
Москва
ул. Мясницкая, 7
(м. "Лубянка")
ул. Тверская, 19,
маг. "Академкнига"
(м. "Пушкинская")
ул. Смольная, 24А,
маг. "АЮ+"
(м. "Речной Вокзал")
Ленинский пр-т., 99,
маг. "Электроника"
(м. "Проспект Вернадского")
ВВЦ, пав. "Центральный",
ярмарка "Компьютеры от Я до А"
ВВЦ, пав. "Металлургия",
маг. "МИКС" (м. "ВДНХ")
ул. Тверская, 25,
маг. "МИКС"
(м. "Маяковская")
Ленинский пр-т 87/1,
маг. "Тигрис"
(м. "Ленинский проспект")
ВВЦ, пав. 69 (IV),
"Интернет-салон"
(м. "ВДНХ")
Комсомольский пр-т, 28, (МДМ),
"Интернет-салон"
(м. "Фрунзенская")
ул. Вавилова, 55/7
м-н "Академкнига"
(м. "Ленинский проспект")
ВВЦ лав. 48 (м. "ВДНХ")
ул. Земляной Вал, 2/50
(м. "Курская")
ул. Русаковская, 2/1,
маг. "Техмаркет"
(м. "Красносельская")
ул. Молодежная, 1,
маг. "Техмаркет"
(м. "Новогиреево")
"Центр. Детский Мир"
центр. линия, 1 этаж,
"Школа XXI век"
(м. "Лубянка")
Осенний б-р, 7, корп. 2 комп
салон фирмы "LANDATA"
(м. "Крылатское")
ул. Нижняя Масловка, 14,
маг. "ВИСТ на Масловке"
(м. "Динамо")
Ленинский пр-т, д.62/1,
маг. "Кинолюбитель"
(м. "Университет")
Магазины компании "СВ":
ул. Монтажная, 7/2
(м. "Щелковская")
ул. Профсоюзная, 16, к. 10
(м. "Академическая")
ул. Пушечная, 4
(м. "Кузнецкий мост")
Магазины фирмы "Партия":
"Виртуальный мир",
Волгоградский пр-т, 1
(м. "Пролетарская")
"Электронный мир", Ленинский пр-т, 70/11
(м. "Университет")
"Машина Времени",
ул. Пресненский Вал, 7
(м. "улица 1905 года")
магазины "Электроника":
пр-т Мира, 118А
(м. "Алексеевская")
ул. Б. Полянка, 3/9
(м. "Полянка")
ул. Брянская, 12
(м. "Киевская")
ул. В. Масловка, 7
(м. "Динамо")
Комсомольский пр-т, 27
(м. "Фрунзенская")
ул. Донская, 8
(м. "Октябрьская")
Барнаул
ул. Деповская, 7
Березники
пр-т Ленина, 12А
Брянск
ул. 3 Интернационала, 2, 59
Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42
Владимир
ул. Московская, 11
Екатеринбург
ул. Мира, 28
ул. Мира, 32
ул. Шейкмана, 57
Зеленоград
Пл. Юности, 2,
маг. "Ascent Multimedia"
Иваново
ул. Ленина, 5, маг. "Мысль"
Ижевск
ул. Советская, 8
Йошкар-Ола
ул. Советская, 95
ул. Красноармейская, 43
Казань
пр. Ямашева, 36
Калининград
Ленинский пр-т, 13-15,
маг. "DRV"
Киров
ул. Московская, 12
Кишинев
ул. Тимиш, 8
Королев
ул. Мичурина, 6/45
Красногорск
ул. Заводская, 22А
Краснодар
ул. Чапаева, 85А
Красноярск
пр-т Мира, 37
Курск
ул. Гагарина, 2
Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ
Минск
ул. Кульман, 1, корп. 15,
салон "SKY SYSTEMS"
Мурманск
ул. Воровского, 15А
Муром
ул. Куликова, 3
Невинномыск
ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Новгород
ул. Комсомольская, 10
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1
Державина, 75
Новоуральск-1
ул. Первомайская, 15А-18
Норильск
пр-т Ленина, 22
Одесса
ул. Жуковского, 2
Оренбург
Матросский пер., 2
Орск
ул. Станиславского, 53
Пермь
ул. Большевистская, 75-200
Пятигорск
ул. Московская, 84
ул. Бульварная, 10
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон "Лавка Гэндальфа"
Самара
ул. Стара-Загора, 202,
ТЦ «Колизей»
(секция «Золотая нива»)
Санкт-Петербург
Лермонтовский пр., 54,
м-н "Юпитер"
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59,
Компьютерный центр "Кей"
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет "АСКоД"
Невский пр-т, 28,
"Дом Книги"
Симферополь
ул. Севастопольская, 24/1
Соликамск
ул. Розы Люксембург, 19
Сосновый бор
ул. Сибирская, 7
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон IBEKS"
Тутаев
ул. Моторостроителей, 63
Тюмень
Центральный универмаг, 1эт.
ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А
Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А
Челябинск
Свердловский пр-т., 31
ул. Воровского, 3, компьютерный салон "BEST"
Чита
ул. Амурская, 91

StarFleet Academy

Жанр:	Космический симулятор
Издатель:	Interplay
Разработчик:	Interplay
Системные требования:	Pentium 100, 16 Mb RAM
ОС:	Windows 95

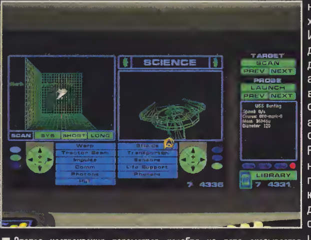
Долгое время компания Interplay активно эксплуатировала тему киносериала Star Trek. Были по нему созданы и adventure, и RPG. Правда, особого восторга они ни у кого не вызывали. Разработчики уделяли внимание общению с подлинными персонажами Star Trek, напрочь забывая о графике и играбельности. В результате подобные игры оказывались интересны лишь немногочисленным поклонникам приключений Кирка. Этим вступлением я подготавливаю вас к тому, что с игрой StarFleet Acsdemy произошла та же история, что и с одноименным кинофильмом. Интересна она только поклонникам киноэпопеи Star Trek.

■ Упрощенное управление превращает StarFleet Academy в допотопную аркаду, причем с головной болью, потому как приходится постоянно "носиться" по всему кораблю, то что-то подрегулируя в машинном отделении, то наводя на цель одну из многочисленных орудийных башен...



Снова в школу

А идея была хороша. От болтовни и различных загадок ромулян/клингонов нам предлагали перейти к боевым действиям в космосе. Напомню, космические сражения в фильме происходят не между истребителями — дерутся крейсера и линкоры, не меньше. Так вот, теперь легендарный "Энтерпрайз" переходит под ваше начало. И пусть понарошку, ведь действие игры происходит не в боевом походе, а в учебном центре — в Академии Звездного Флота. Вы — не вы, а капитан Дэвид Форстер (David Forester). Под вашим началом находится группа многообещающих кадетов, каждый со своими способностями и амбициями. Ваша задача — пройти с новичками все миссии на симуляторе и своим примером (!) воспитать из них настоящих Космофлотцев Федерации.



■ Эпопея настраивания параметров корабля на деле оказывается совершенно бессмысленной и лишь тратит ваше время

Дело осложняется интригами внутри группы курсантов и необходимостью совещаться с начальством. Вы встретите Хикари Сулу, Павла Чекова и, конечно, Д.Т. Кирка. При разговоре с игровыми персонажами StarFleet Academy переходит в режим FMV (полноэкранное видео с актерами). К сожалению, вы не можете управлять ходом беседы, можно только выбрать фразу из определенного набора. Персонаж отвечает "заготовками". Иногда такие беседы напоминают разговор двух глухих.

3... 2... 1...

Итак, симулятор учебного космосимулятора. Играть в него жутко неудобно. Ваша "виртуальная" посудина совсем не умеет маневрировать, доступно только ускорение/торможение и повороты. К тому же действует принцип "один за всех". Вам надо управлять, стрелять из отдельных турелей, спускаться в "машинное отделение" и что-то там подкручивать, подниматься на "мостик" и регулировать щиты — ужас! А питомцы только сидят и мотают на ус. Иногда высказывают свои соображения.

Далее. Оружие только двух видов — торпеды и энергетическое (disable и tractor) излучение. Задания миссий далеки от разнообразия. Настройка параметров корабля для каждой миссии быстро превращается в рутину. А графика!.. Tie Fighter Collector's Edition видели? Местная хуже раза в два.

Вот так

Получается, разработчики выкинули старый трюк — вы скорее смотрите кино про болтовню и интриги, чем играете (собственно, по этой причине игра и разместилась аж на 4-х CD). Миссию на симуляторе нужно закончить исключительно для того, чтобы посмотреть очередной видеоролик, узнать очередные перипетии учебного процесса, покалякать с Командором за жизнь и тому подобное.

Вот так. Интересно?

Александр Ланда

Игровой интерес	■■■■□□□□□□
Графика	■■■■□□□□□□
Звук и музыка	■■■■■□□□□□
Ценность для жанра	■■■■□□□□□□
Мнение автора	■■■■□□□□□□
Общий рейтинг	4.8

Время освоения: от 0.5 до 1 часа
Знание английского: желательно

INCUBATION

BATTLE ISLE PHASE FOUR

Жанр: .... Походовая action-стратегия
Издатель: .... BlueByte Software
Разработчик: .... BlueByte Software
Системные требования: ...... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 166 MMX, 32 Mb RAM, 3Dfx
ОС: .... Windows 95

Но кто живет в этих мирах, если они обитаемы?..
Мы или они Владыки Мира?
Разве все предназначено для человека?

Кеплер, астроном

Многие игроки наверняка знают и помнят блистательную серию походовых wargame под общим названием Battle Isle. Каждая игра серии предлагала довольно интересный сценарий, крайне любопытные карты уровней, превосходную по тем временам графику и, что самое главное, увлекательный игровой процесс. Так вот, новая игра от Blue Byte — Incubation — позиционируется самими разработчиками как логическое развитие серии Battle Isle. Правда, связи между первыми тремя частями серии и Incubation практически не прослеживается, за исключением некоторых технических деталей. Сюжет — совершенно иной, а игровой процесс сместился от жанра неторопливо развивающейся стратегии к походовому симулятору ведения боевых действий отдельным подразделением.

Первейший вопрос, возникающий при взгляде на Incubation, сводится к попытке определить предтеч игры. Возможно, она является сильно преобразованным вариантом от X-COM и Jagged Alliance? Если даже и так, то весьма сильно преобразованным. Тогда что же, новое слово в жанре?..

Года три назад была игра под удивительно простым названием — Space Marines. Ее действие развивалось в игровой вселенной Warhammer 4000, на основе которой создан Warhammer: Shadow of the Horned Rat и сейчас разрабатывается Final Liberation, а также Warhammer 2. Руководимый вами взвод из трех-пяти крутых морпехов сражался в походовом режиме со всякой космической нечистью — мутантами, андроидами и тому подобными нелюдями. Командир каждого отряда сорвиголов был важнейшим игровым персонажем — его смерть означала проигрыш всей кампании, а каждый солдат, помимо имени, был наделен набором уникальных боевых характеристик, в зависимости от которых и строилась его роль на поле (точнее — в лабиринтах) сражения. Самое различное оружие — от кинжалов до ручных плазменных пушек, запутанные лабиринты космических баз, тяжелые доспехи пехотинцев против панцирей чужаков, море крови плюс весьма осмысленная игра компьютера — такова краткая характеристика Space Marines. К сожалению, по целому ряду причин эта игра уступила место более усложненному и менее динамичному сериалу X-COM.

Так вот. Incubation: The Time Is Running Out можно сравнить скорее со Space Marines, чем с остальными походовыми тактическими играми, добавив разве что оригинальные игровые находки и графическую реализацию более высокого качественного уровня.

■ Огромных Cy'Coo с их непробиваемой броней можно уничтожить только в момент, когда они приподнимают свои металлоограничеcкие щитки, чтобы сделать выстрел по вашему отряду

Вирус, который потряс мир

О событиях и сюжете Incubation мы уже рассказывали в шестом номере журнала, поэтому в данной статье рассмотрим эту занятную историю лишь вкратце. На отдаленной планете Скайра земляне основали исследовательскую колонию. И сначала все шло как по маслу, но потом кто-то ошибся. Просто не мог кто-нибудь да не ошибиться.

Из-под защитного купола станции вырвался безобидный, по мнению землян, вирус. Но этот вирус вызвал чудовищные мутации среди коренных жителей планеты, мирных и безобидных существ. Представители местной гуманоидной фауны превратились в ужасных монстров, неспособных контролировать свою всепожирающую страсть к разрушению, которая в первую очередь претворилась в тягу к физическому уничтожению землян. Мутировавшая раса Scay'Ger прорвалась через казавшийся таким надежным купол на территорию базы, начав кровавую резню. Необходимо срочно прибыть на базу и спасти всех оставшихся в живых колонистов.

Incubation: Основы

Данная глава посвящена тем, кто не знаком с жанром походовых action-стратегий. Основой подобных игр, и Incubation в том числе, является управление отрядом бойцов переменной численности, каждый из которых имеет определенный набор характеристик, повышающихся по мере прохождения миссий. Цели миссий могут различаться, однако непременным атрибутом любой из них является уничтожение некоторого количества компьютерных врагов — в данном случае, инопланетных монстров. Планомерное истребление "чужих" производится при помощи достаточно разнообразного вооружения с использованием некоторых вспомогательных технических средств. Приобретение нового оружия и приборов требует расхода средств материальных, источники которых могут быть самыми разными. Также имеется возможность собирать упомянутые предметы на поле боя. Успешное выполнение игровых задач ведет к полной и окончательной победе над докучливыми инопланетянами.

Таково краткое изложение сущности Incubation и подобных игр. Однако между ними имеется также и немало различий, о которых мы упомянем последовательно, по ходу изложения материала.

Новички и профи

В отличие, скажем, от Jagged Alliance, где каждый рейнджер отличается ярко выраженной индивидуальностью, внешние различия между бойцами в Incubation ограничиваются разными именами и, в некоторых случаях, цветом скафандра. Все различия здесь сконцентрированы в способностях бойцов.

Каждый боец обладает шестью характеристиками. Ими определяется, насколько профессионально он может повести себя на поле боя (например, точность в стрельбе), а также с каким оружием/снаряжением он сможет обращаться (негоже давать новичку базуку — всех

своих уложит и про себя не забудет).

Battle Fitness определяет степень подготовленности бойца к сражениям; слабо подготовленный может растеряться в критической ситуации или не среагировать на изменение боевой обстановки. Light Weapon Proficiency — умение обращаться с легким вооружением, Heavy Weapon Proficiency — соответственно, с тяжелым. Technical Skills — способности механика; не стоит вручать человеку, который не умеет держать в руках отвертку, суперсложное техническое устройство, — да он его и не возьмет попросту. Medical Skills — показатель качества и скорости оказываемой десантником медпомощи. Leadership Skills — способность к руководству отрядом.

На начальном этапе игры все бойцы обладают примерно одинаковыми показателями — близкими или равными нулю. Повышение характеристик производится путем накопления Skill Points, которые начисляются бойцу в процессе истребления врагов. Кроме того, за выполнение некоторых миссий присуждаются медали, также увеличивающие Skill Points владельца.

Однако одними характеристиками дело не ограничивается — тем более что это было бы слишком скучно. Хотя бы потому, что их попросту маловато. Нет умения обращаться со взрывчатыми веществами, нет ловкости, нет интеллектуальности и так далее — очень многие необходимые параметры либо огульно встроены в перечисленные шесть, либо вовсе опущены за как бы ненадобностью.

Но с другой стороны, присутствует деление солдат на классы, различающиеся вооружением, крепостью доспехов и количеством выдаваемых на ход action points. И это уже гораздо интереснее.

Light Units — слабая броня, вооружение ограничивается винтовками и легкими автоматами. Storm Units — более солидная броня и тяжелое оружие: пулеметы и бронебойные автоматы. Heavy Units — настоящие танки, оснащены несколькими видами мощнейшего оружия: огнемет, ракетница и лазерная пушка. И, наконец, Special Troops — экипированы не слишком шикарно, однако несут приборы, дающие им некоторые специальные способности — например, лечение коллег по отряду или возможность за один ход перемещаться на приличное расстояние с помощью ракетного ранца.

Личные характеристики бойцов одного класса почти не отличаются. Командиры отрядов, Commanders, вооружены различными средствами уничтожения и закованы в наиболее тяжелую броню.

Чем круче боец, и чем круче класс, к которому он принадлежит, тем большие расходы потребуются для того, чтобы его нанять. Если вы выбираете одну миссию Instant Action (аналог single mission в других играх), то к найму доступны только солдаты с невысокими показателями. В режиме Campaign бойцы в ваш отряд изначально набираются компьютером, по его компьютерному усмотрению. Далее появится возможность набирать в свой отряд новичков. Именно новичков — поскольку только через несколько миссий ваши рейнджеры кое-чему научатся и докажут свое право на улучшенную экипировку. И только режим multiplayer позволяет вам формировать взвод по своему усмотрению, из всех классов.

Экипировка рейнджера

Разумеется, в Incubation вы каких бы то ни было исследований не ведете — это не X-COM, здесь action имеет первичное значение. Новые виды оружия и приспособлений становятся доступными по мере прохождения миссий. Однако вам не выдают их в виде новогоднего подарка, обвязанного красивой ленточкой с бантиком. Есть два ограничения. Первое связано с характеристиками бойцов и означает, что неумеха с мощным оружием (сложным устройством) обращаться попросту не сможет. Второе связано с тем, что за новые средства наведения шухера в рядах противника надобно платить.

Плата осуществляется с помощью неких Equipment Points, которые выполняют функцию денежного эквивалента. Главным их источником служат зеленые ящики, встречающиеся практически на каждом этапе.

Закупка оружия/снаряжения и последующая экипировка бойцов происходит в промежутках между миссиями на базе. При этом, если вы приобретаете для своего солдата более мощное оружие или броню, то из их стоимости вычитается стоимость прежнего оснащения.

Есть и еще один способ получить новое оружие — собрать все трофеи, оставшиеся на отвоеванной территории. Впрочем, это далеко не всегда оказывается возможным. Да и кроме того, за присвоение этих трофеев вам тоже придется раскошелиться на драгоценные Equipment Points.

Остановимся ненадолго на вооружении, применяемом в Incubation. Любое оружие характеризуется точностью (Accuracy), разрушительной мощью (Damage) и дистанцией ведения огня (Range). Кроме того, необходимо учитывать требуемые для совершения одного выстрела Action Points (понятно, что из винтовки выстрелить быстрее, чем из гранатомета). Итого — четыре характеристики. Все они достаточно широко варьируются, и это довольно четко разграничивает сферу и задачи применения каждого конкретного



■ Пора прикулить своим солдатам новое снаряжение & броню & оружие. И неплохо, чтобы боец имел соответствующие характеристики, а не то новинок ему не видать



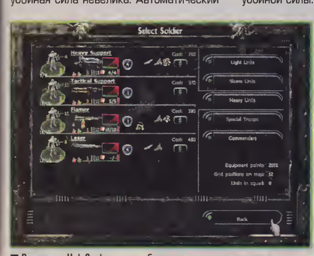
■ Слева — Dr. Reich, весьма ценный для науки человек. Ох, и намучаетесь вы с ним — то отыскивай его где-то в лабиринтах, то провожай к "восточному выходу". Да еще смотри, чтоб ненароком не убили, а то миссия закончится преждевременно...



■ Заглянуть врагу в глаза перед (его) смертью. Это возможно — благодаря реализованной в Incubation перспективе от первого лица

оружия. В таких условиях приходится тщательнейшим образом подбирать и балансировать набор вооружения.

Огнеметом можно пользоваться только на малых дистанциях, зато он обеспечивает значительную мощность и стопроцентную точность попадания (еще бы...). Снайперская винтовка имеет приличный радиус действия, однако ее убойная сила невелика. Автоматический пистолет — слабое оружие, и промазать из него довольно легко. Лазерная же пушка бьет практически наверняка и на значительное расстояние. Шестиствольный пулемет дает высокую плотность огня — хорошая штука, но довольно дорогая. Ракетомет — оружие, не идеальное на дальней дистанции, однако, как вы понимаете, весьма и весьма значительной убойной силы. Отметим также, что некоторые типы оружия снабжены тяжелым штыком для ближнего боя.



■ В режиме Hot Seat можно набрать команду в соответствии со своими вкусами и в зависимости от количества выделенных на миссию Equipment Points (местный аналог денег)

Перечислены основные виды вооружения. Остальные в большинстве своем представляют собой не более чем их модификации. Теперь — кое-что о броне и оборудовании.

Броня различается своей ценой, устойчивостью к разным видам неблагоприятных воздействий и фронтом защиты. Например, встречается практически непробиваемая спереди, зато оставляющая открытой спину. Понятно, что при такой системе защиты боец если захочет трусливо отступить перед превосходящими силами противника, то лучше ему это делать, пятясь.



■ Капрал Bratt (на фото слева, в белом смокинге) имеет шанс получить со временем очередной чин. К слову, принцип "отряд не заметил потери бойца" в данном случае не пройдет — командир есть командир, и его гибель означает проигрыш миссии

Приборы имеются в более чем достаточном количестве. Аптечки, ракетный ранец, сканер, коробка с запасными патронами, мины, оптический прицел для более точной стрельбы и еще много чего. Отдельно стоит выделить стимуляторы — вещества, мобилизующие скрытые ресурсы организма, что выражается в некотором повышении показателя Action Points сроком на один ход.

Вот, собственно, мы и рассказали о том, что могут прихватить с собой бойцы вашей маленькой армии, отправляясь на очередное задание. Теперь — несколько слов по поводу того, для чего им это все может пригодиться.



■ Колония землян на планете Скайра. В ее небоскребах и подземельях, на военных базах и навесных дорогах немногочисленному отряду коммандос предстоит охотиться за мутантами

Долг рейнжера

Принципы Incubation достаточно просты. В начале вы выбираете один из трех уровней сложности. Оптимален для нормальной игры — средний. Перед каждой миссией на экран выводится информация о ее цели, условиях вашего поражения, плюс дается несколько подчас весьма полезных рекомендаций относительно достижения названной цели (иными словами, не забывайте щелкнуть на кнопку Tips — советы, а то можете оказаться перед необходимостью стартовать миссию сначала).

Цели миссий широко варьируются, и повторов почти не случается. Вашим заданием может быть: тотальная зачистка территории от монстров; обеспечение выживания определенных бойцов за определенное количество ходов; отыскание потерявшегося гражданина и последующее эскортирование найденного гражданина к выходу; уничтожение некоторого количества монстров заданного типа; достижение определенной точки/объекта; подрыв всех вентиляционных ходов, по которым пробираются мутанты, — и так далее, до самой до победы.

Условия поражения, напротив, сводятся преимущественно к одному. Вы проигрываете, если убивают такого-то или другого бойца, существование которого имеет большую ценность в деле борьбы с инопланетянами. Изредка возможны и другие варианты проигрыша.

Сложность миссий возрастает по мере прохождения игры. Однако это не означает, что дойти до победы под силу будет только гениям тактики. Думается, что разработчикам удалось найти оптимальную середину между аркадной простотой и гиперусложненностью, сводящим на нет любое количество самых плюсовых плюсов и делающим вещь абсолютно неиграбельной.

На первой миссии в ваше распоряжение поступают всего лишь трое бойцов. В дальнейшем их число возрастет — конечно, при условии, что врагам не удастся его приуменьшить. Выжившие в течение миссии солдаты автоматически перебрасываются в следующую, но уже с повышенными характеристиками. К слову, не все нанятые солдаты могут использоваться в каждой миссии. Если у вас, к примеру, отряд из десяти человек, а на миссию выделяется не больше пяти, то оставшиеся будут отдыхать на базе, не принося ровным счетом никакой пользы. Надо также отметить, что бывают и "непостоянные" персонажи, по сценарию участвующие лишь в одной-двух миссиях.

Действие происходит в разного типа помещениях, иногда — на свежем воздухе. Ваш отряд пройдет через гигантские шахты, где борьбу с противником приходится вести на узких горизонтальных перекрытиях — один неверный шаг, и поврежденная площадка, не выдержав веса бойцов, обвалится в бесконечную глубину. Вы побываете в опустевших залах небоскребов, где за каждой перегородкой поджидает когтистая-клыкастая смерть. Судьба и долг забросят вас на натянутые между высотками дороги, и дух будет захватывать при одном взгляде вниз, за их

край. Вам предстоит побывать на территории военных баз, где нет никого, кроме маленького отряда рейнджеров и — сами понимаете кого.

Полигональные уровни интерактивны только частично. Это выражается в возможности подбирать ящики с патронами, ящики Equipment Points или некие особые контейнеры (впрочем, как ящики с Equipment Points и выглядящие), содержащие повышение характеристик бойцов. Кроме того, можно открывать/закрывать двери, манипулировать горизонтальными лифтами с помощью пультов/рычагов и иногда передвигать тяжелые блоки. Можно, в случае потребности, взрывать попадающиеся бочки с детонирующим веществом. Шальные выстрелы здесь не приводят к последствиям, случающимся в том же в X-COM III, где неудачное действие вашего подчиненного приводило к крупным неприятностям для всего отряда.

Игра начинается с первичного распределения бойцов отряда по нескольким точкам, расположенным вплотную друг в другу. Далее идет чистой воды X-COM — ход делает ваш отряд, ход — инопланетяне. Каждый рейнджер за один ход может переместиться, сделать некоторое количество выстрелов по врагу, открыть дверь, дернуть рычаг, принять стимуляторы и так далее. Естественно, количество указанных действий за один ход напрямую зависит от имеющегося у бойца количества Action Points, которое в среднем равно трем-пяти единицам.

Для большинства типов вооружения реализован Defense Mode. Если вктивировать данный режим, истратив на него два Action Points, то боец сможет атаковать противника во время его (противника) хода. К слову, этот режим является единственным эффективным способом борьбы с некоторыми монстрами.

Далее, применяя просчитанные тактические ходы и планируя операции по уничтожению монстров, потихоньку продвигаемся к цели миссии, попутно отыскивая ящики с Equipment Points или патронами. Выполняем задание, получаем награды и поздравления, если возможно, меняем экипировку бойцов, и — прямиком на следующий уровень.

Однако во время выполнения миссии вас подстерегает несколько неприятных случайностей, о которых необходимо упомянуть. К примеру, после нескольких выстрелов подряд может перегреться оружие, и боец потеряет возможность стрелять сроком на один-два хода. Или, еще хуже, появится безапелляционная надпись "Technical problems with weapon", и тогда взорвавшаяся в руках пушка утянет невезучего рейнджера в иную реальность. Возможна также потеря хода, если монстр атакует вашего бойца несколько раз подряд. В таком случае испугавшийся солдат ударится в панику и не сможет стрелять, а его Action Points сократятся до единицы. Успокоить беднягу можно путем скорейшего излечения от нанесенных ран. К слову, вероятность впадения в панику обратно пропорциональна опытности вашего коммандос. И, наконец, стреляя из тяжелого оружия, следите за тем, чтобы на линии огня не оказался ваш боец, иначе может произойти несчастный случай. А превратить в пар своего коллегу с помощью огнемета — вообще дело простое.

Зоопарк рейнжеров

Крутизна монстров (мутировавших жителей планеты) повышается по мере прохождения игры. На начальных этапах вас встретят лишь двуногие зеленые Ray'Ther, стремящиеся подобраться поближе к бойцам, чтобы хорошенько врезать им верхними конечностями. Потом появятся Gore'Ther, с их непробиваемой фронтальной броней и абсолютно незащищенной спиной. Любой Gore'Ther убивает рейнжера одним ударом, если при весьма малой скорости ему таки удастся подобраться вплотную. Время от времени будут попадаться Cy'Coo, которых возможно убить только в режиме Defense — эти огромные бронированные улитки приподнимают свои металлоорганические щитки исключительно в момент выстрела, обнажая нежную розовую плоть. Стреляют они сгустками кислоты, летящими по высокой параболе. Cy'Coo абсолютно неподвижны, и в этом их слабость.

По прошествии нескольких миссий вы увидите Squee'Coo — двуногих мутантов, вооруженных ракетными пистолетами. Не обойдут вас вниманием и паукообразные Dec'Ther, имеющие огромную скорость перемещения. Подойдя вплотную к отряду, Dec'Ther выпускает смертоносное кислотное облако и гибнет, унося с собой жизни попавших в радиус действия яда коммандос. Этот список неполон — по мере прохождения вам встретятся еще и некоторые другие. Особые восторги играющих обычно вызывает War'Coo, напоминающий улитку, пролезшую через дымоход. Как сказано в инструкции к игре, "еще один из дальнобойных воинов Scay'Ger, схожий с Cy'Coo. Он несет на себе мощное оружие и неуничтожим".

Каждый вид монстров характеризуется особой тактикой поведения, построенной на присущем лишь этому виду способе убивать. Твари, не имеющие дистанционного оружия, будут стараться подойти к бойцам поближе, чтобы рано или поздно пустить в ход свой природный арсенал. Те же, кто может и пострелять, не будут без нужды лезть на рожон. Однако даже "их" стрелки нередко мажут, особенно на низком уровне сложности.

Есть мутанты, временами "вынужденные" применять двоякую тактику. Например, монстру Squee'Coo рейнджеры час-



■ Вид на рейнжера сзади... глазами монстра





■ Цели миссий могут быть самыми разными — в том числе и добраться под прикрытие этого робота, который после этого поступает в ваше распоряжение. По боевой мощи он превосходит чуть ли не весь ваш отряд вместе взятый





■ Обгоревшие пушки перед входом на базу свидетельствуют о проигранной жителями колонии войне с мутантами. А изометрическая и top-down перспектива свидетельствуют о возможностях камеры

тенько отстреливают ноги. И тогда становится жалко смотреть, как бедняга пытается добраться до обидчиков в последнем отчаянном порыве, перебирая руками по металлическому полу. Представители вида Gore'Ther стараются не поворачиваться к вашим бойцам спиной, поскольку она не защищены броней.

Нельзя сказать, что вместе с кровожадными инстинктами Scay'Ger приобрели мощный интеллект. Слаженные тактические действия у них находятся на зачаточном уровне и даже ниже. Да, мутанты способны принимать решение относительно того, тратить ли им все отпущенные на один ход Action Points или же только часть. Соответственно, они могут приближаться маленькими шажками — либо с максимально возможной скоростью. Монстры способны обойти заграждение с той или другой стороны, если за ним расположен ваш отряд. Но ни о каких заходах в тыл, засадах, отступлениях речи не идет. В целом, AI вполне подойдет под определение "посредственный". Впрочем, структура уровней такова, что, несмотря на подобный AI, вам придется тщательно продумывать тактические решения и неоднократно перезагружаться/отменять ходы в поисках лучшего. При появлении нового монстра не забывайте щелкнуть на кнопке с изображенной лупой. Потом подведите превратившийся в лупу курсор к интересующему вас мутанту, и получите информацию о его способе атаки и основных тактических достоинствах/недостатках. На основе этой информации подчас можно построить весьма удачные операции.

Глаза и уши Incubation

Графическое оформление Incubation больше походит на action, чем на стратегию с ее условностями и схематичностями графики. Игровые сцены построены на 3D движке игры Extreme Assault (также производства Blue Byte), со всеми вытекающими отсюда последствиями. Объекты и персонажи — трехмерны и состоят из приличного числа полигонов. Что, впрочем, не избавляет их от некоторой угловатости. Фигуры и анимация десантников проработаны самым тщательным образом, а взрывы — так те выглядят просто великолепно. Кроме того, поддерживаются технологии MMX и 3D ускорители.

Вид на происходящие события довольно оригинален. Во время хода вы можете выбрать практически любой ракурс: вид сверху или изометрическую перспективу, причем из любой точки помещения. Плюс к тому, присутствует режим перехода к перспективе из глаз персонажа — вы можете "вселиться" в любого бойца и тщательно ознакомиться с обстановкой или рассмотреть монстра. Так сказать, на прощание. Согласитесь, что для походовых игр, когда есть время на подумать и на осмотреться, это довольно любопытный режим.

Когда ход переходит к компьютеру, как и в Battle Isle, мы наблюдаем происходящие события в виде ролика, построенного на игровом движке. Камера обзора перемещается по всему театру боевых действий, автоматически выбирая наиболее выгодный и зрелищный ракурс. Как вам понравится вид из глаз монстра, который подкрадывается к ничего не подозревающему рейнджеру? Или детальный взгляд на эту дуэль, когда "ничего не подозревающий" рейнджер в режиме Defense разворачивается, поднимает оружие и спускает курок?

Звуковое сопровождение делится на три части: собственно звук, речь и CD музыка (к игре, занимающей один CD, прилигается еще один непосредственно с музыкальными треками). Звук в должной мере реалистичен, однако выдающимся никак не является. Голоса бойцов несколько однотипны, хотя их тон и меняется в зависимости от морального настроя. Например, паникующий солдат переходит на настороженный шепот.

Интерфейс игры интуитивно понятен и продуман до мелочей — разобраться с ним не составляет никакого труда. Каждая кнопка подсвечивается, если навести на нее курсор, при этом вверху экрана выводится краткая информация о ее назначении. Все функции закреплены за мышью, некоторые из них дублируются клавиатурой. На начальных этапах имеется возможность отменить последний сделанный ход, если он окажется неудачным. И даже более того: вместо отмены последнего хода вы сможете воспользоваться запоминанием (Remind) нужной ситуации и возврата (Recall) к ней в случае необходимости. Поддерживаются сетевая игра, модем, нуль-модем и интернетовские баталии. Кроме того, можно поиграть вместе на одном компьютере, если в режиме Instant Action выбрать нужное количество игроков.

Причины успеха

Игра удалась. И есть несколько весомых аргументов в пользу подобного утверждения. Во-первых, соблюдение четкого баланса между сложностью и простотой миссий. Уставшие от чрезмерно навороченного игрового процесса X-COM с удовольствием окунутся в четкий и логичный мир Incubation. Во-вторых, динамичность развивающихся событий обуславливает высокую играбельность. И в Incubation играть интересно. В-третьих, более чем великолепная графическая реализация. И это большой плюс, поскольку решение "играть или нет" часто основывается на первом впечатлении — на оценке графики. В-четвертых, удачное развитие известных принципов и идей, почву для которых заложили уже упомянутая action-strategy Space Marines и Syndicate. И, наконец, после неоднозначной реакции игровой публики на X-COM: Apocalypse, в жанре образовался вакуум. Все ждут его заполнения. Все ждут Incubation — хотя бы потому, что ничего подобного в данный момент рынок предложить не может. Поэтому, как видно, Incubation: The Time Is Running Out одерживает полную и безоговорочную победу за обладание пристальным вниманием игроков.

Олег Полянский

Игровой интерес	■■■■■■■■■■
Графика	■■■■■■■■■■
Звук и музыка	■■■■■■■□□□
Ценность для жанра	■■■■■■■■□□
Мнение автора	■■■■■■■■■■
Общий рейтинг	8.4

Время освоения: от 1 до 2 часов
Знание английского: желательно



Каждый мнит себя стратегом,
видя бой со стороны
Шота Руставели

Жанр:	Real-time wargame / Combat Simulation
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Atomic Games
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 16 Mb RAM
ОС:	Windows 95/NT

Знаете ли вы, что Вторая Мировая война (по крайней мере та ее часть, которую мы привыкли называть Великой Отечественной) вполне могла бы завершиться в 1944 году? Причем завершиться взятием Берлина союзными войсками Англии и США. Каким образом? – а очень просто. Для этого союзниками была разработана крупномасштабная операция под кодовым названием "Market Garden". Ее суть состояла в захвате ключевых мостов через Рейн с последующим быстрым рейдом через Голландию в Германию и марш-броском на Берлин. Для захвата мостов использовались воздушно-десантные силы, в то время как бронетехника должна была пройти по уже "зачищенной" территории, сберегая силы для решающего удара по столице фашистской Германии.

Однако этому не суждено было сбыться. Высадка прошла неудачно. Нарушение связи между подразделениями привело к отсутствию координации их совместных действий. Кроме того, подробный план операции попал в руки к немецкому командованию. В общем, вовремя мосты взяты не были, танки по ним пройти не смогли, и в финальной битве под Арнхеймом поддержки десанту оказано не было. Операция "Market Garden" провалилась...

Возможность переписать историю нам предоставляет Atomic Games совместно с Microsoft – последняя выступила издателем игры Close Combat 2: A Bridge Too Far. Как понятно из названия, игра эта является продолжением известного real-time wargame Close Combat.

Первая часть оного произведения не снискала себе бешеной популярности, хотя и не прошла незамеченной. Многих игра отпугнула своей неординарностью, другие не смирились с большим количеством недочетов и минусов. У игры были и горячие поклонники, считавшие ее чуть ли не шедевром всех времен и народов.

Продолжение явилось не столько добавлением чего-то нового, сколько исправлением старых ошибок. Больше всего непонимания вызвала, пожалуй, общая концепция первого Close Combat. Для любителей real-time она была слишком необычна, слишком детализирована, загружена опциями, таблицами, в ней не хватало динамизма. Поклонников wargame она могла оттолкнуть режимом реального времени. Были и те, кто говорил о ее излишней упрощенности. Думается, что все вышесказанное можно отнести и к CC2. С другой стороны, неординарность игры, вполне определенно, привлечет к ней достаточное число поклонников.

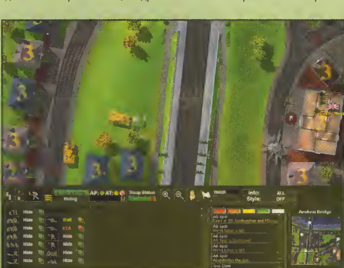
У войны не женское лицо... (о графике)

В области графики Close Combat получил в свое время немало справедливых нареканий. К счастью, авторы учли многие из них, хотя и не все. Объекты на карте прорисованы достаточно четко, и несмотря на то, что происходящее мы видим с высоты птичьего полета, такие детали вполне различимы – как лужи на дорогах. С другой стороны, в глаза постоянно лезут непомерно крупные пиксели (что б им неладно было!), особенно в режиме приближения. Кроме того, фигуры солдат, и без того слишком мелкие, иногда бывают просто неразличимы в защитной форме на фоне зеленой травы или, тем паче, под деревом. В целом же графика, по сравнению с первой частью, стала существенно лучше.

Звуки - для знатоков

Звуковое оформление – лучшее из того, чем может похвастаться CC2. Разноголосые выстрелы, стоны раненых, глухие хлопки орудий, крики паникующих солдат... Играя, порой создается впечатление, что смотришь исторический фильм про войну.

В свою энциклопедию вооружений авторы ввели звуковое сопровождение каж-



Обратите внимание на номера на крышах домов. Они означают, сколько этажей в здании. Единственная деталь в игре, где создатели поступились реализмом в пользу играбельности



Ландшафт прорисован почти безупречно: песчаные дюны выглядят честно трехмерными. Во всяком случае - до того, как вы примените максимальное приближение...



■ С помощью такой условной "линии огня" можно легко определить вероятность поражения цели

дой единицы стрелкового оружия. Так что теперь вы сможете, как заправский вояка, говорить: "Нет, это не базука пальнула, с таким звуком только "Фаусты" стреляют, видать, у них там засада...".

Историзм

О исторической достоверности сюжета мы уже упомянули. Это прежде всего означает, что сражения происходят на реальных боевых полях, точно соответствующих оригинальной местности. Никакого надуманного "fog of war" – видимость зависит от линии обзора ваших солдат. А на нее влияют не только деревья, дома и тому подобное, но и естественные неровности ландшафта (то есть стратегический движок, как сейчас принято говорить, является трехмерным).

Все вооружение и типы подразделений также выполнены в соответствии с историческими образцами.

Война, которая реальна

Первое впечатление, которое может возникнуть при знакомстве с CC/CC2, – "А я-то тут вообще для чего нужен!?". Действительно, солдаты ведут себя гораздо самостоятельнее любых самых независимых юнитов из real-time стратегий. Они могут не послушаться вашего приказа, если считают его бессмысленным или необоснованным. На их поведение, кроме вашей мышки, влияет еще куча факторов: мораль, усталость, страх и прочее. Обычный пример: если новобранец в бою увидит вокруг себя тела погибших товарищей, он запросто может струсить и броситься наутек.

Зачастую играющий из командующего превращается в стороннего наблюдателя с весьма ограниченными возможностями влияния на ход событий. Авторы объясняют, что это вовсе не слабое место в игре, а, напротив, одно из ее преимуществ, которое дает вам ясно почувствовать себя в шкуре командира среднего звена. Как и в реальной жизни, бой может пойти совсем не по той схеме, которую вы запланировали. Ничего не поделаешь, придется мириться. В этом и проявляется реализм CC2.

Стремление к реалистичности во многом и определяет непохожесть CC2 на классические стратегии в реальном времени. Здесь нельзя в мгновение ока возводить заводы и шлепать танковые армии. Каждую миссию вы начинаете с установленным количеством войск, с ними вам придется довести ее до победного конца. Набирать себе подкрепление можно только между миссиями и то только в ограниченных размерах.

Но все это – далеко не основные достоинства CC2. Главной из них является победа над огромным количеством занудных ситуаций в первом Close Combat. Помните? Начав позиционную перестрелку, можно было минут на десять отойти от экрана компьютера, пойти попить чайку, посмотреть телевизор... Затем вернуться и увидеть, что ничего, в общем-то, не изменилось, только патронов осталось меньше. Подобное отсутствие динамизма было основным недостатком первой части. В CC2 это в значительной мере устранено, хотя и сейчас иногда встречаются ситуации, когда приходится ждать окончания боя по несколько минут, не касаясь мышки. Что ж, может, это тоже – дань реализму. Вот только стоит ли ради этого жертвовать играбельностью? Нам кажется, что в данном случае авторы немного перегнули палку, хотя кто знает... Реализм был и остается изюминкой Close Combat.

Интерфейс

Надо отдать должное создателям игры. Путем создания удобного информативного интерфейса они постарались максимально облегчить ваше командование. На сравнительно небольшой панели доступна все информация, которая может понадобиться полководцу. Причем в ней вряд ли запутается даже зеленый сержант, только что принявший на себя командование: для облегчения восприятия многие показатели используют интуитивно понятную цветовую кодировку. (Зеленое сообщение – все в порядке, красное – тревога!)

AI на поле боя

Искусственный интеллект был на высоте еще в первой части. Теперь он стал еще шоколаднее, еще вкус... простите, еще умнее, являясь по сути одной из лучших сторон игры. Противник владеет тактикой флангового маневра, умеет вытеснять ваших солдат на неудобные позиции, борется за обладание высотами, прекрасно пользуется перекрестным огнем. Даже на низком уровне сложности игра не покажется вам простой, при максимальном же AI поистине является серьезным и интересным противником.

Кстати, ваши подчиненные тоже не промах. Как вам, например, такая сцена. В отделении убит пулеметчик. Его помощник испугался и с поля боя убежал, так что на боевом посту остался только командир отделения, вооруженный пистолетом. Вы даете ему приказ защищать точку его расположения, что называется, до последнего. При этом он подползает к мертвому пулеметчику, забирает его пулемет (!) и сам начинает отстреливаться. Вот и говорите потом, что умного AI не бывает!..



■ Здания служат прекрасной точкой обстрела. За стенами домов чувствуешь себя намного защищенней, да и область обзора из окна второго этажа побольше



■ Борьба за мосты - ключевой момент Close Combat 2. В этот раз придется нелегко: подступы к мосту простреливаются немецкой артиллерией

Особенные черты

Впрочем, большую часть из сказанного выше можно в определенной степени отнести и к оригинальному Close Combat. Что же кардинально нового привносит продолжение?

Во-первых, это многоэтажные здания. На крыше каждого дома стоит цифра, которая обозначает количество его этажей. Если солдат находится на втором этаже и выше, то его линия обзора существенно расширяется. Идеальный вариант — посадить туда пулеметчика, который сможет контролировать все прилегающие окрестности.

К сожалению, идея с многоэтажностью не совсем доведена до конца. Первоначально разработчики обещали схватки внутри домов, а вместо этого мы получили кучу-малу, где в маленькой коробочке толкается с десяток солдат. Да-да, именно толкаются... Уж либо фигуры солдат слишком большие (что вряд ли), либо дома слишком маленькие. На одном этаже не может поместиться больше пяти человек. Кстати, в процессе игры так и не удалось отделаться от одной мысли. Почему, интересно знать, при штурме зданий атакующие автоматически попадают на тот этаж, где засели обороняющиеся?.. Это к вопросу об абсолютном реализме.

Как уже было сказано, здания незаменимы для обзора и обороны территории. Линия видимости играет в CC2 решающее значение. Именно от нее, прежде всего, зависит эффективность огня вашего стрелка. Кстати, благодаря цветным обозначениям этой линии и мишени (при наведении на врага) можно всегда легко определить, есть ли шанс поразить цель.

Помимо многоэтажности зданий, существует и масса других нововведений. Например, новые команды. Одна из них, Sneak, означает ползти. Особенно данная команда удобна, когда звену ваших солдат необходимо пересечь открытое поле под перекрестным огнем врага. А в некоторых случаях подползающие по-пластунски подрывники и вовсе становятся единственным способом успокоить назойливое пулеметное гнездо.

Изменились и условия победы. Если раньше она присуждалась той стороне, чья мораль намного превышала мораль противника, то теперь все стало намного естественней. На карте находятся так называемые "победные точки", то есть стратегически важные объекты, над которыми развивается флаг контролирующей стороны. Битва считается законченной либо когда все победные точки переходят в одни руки, либо когда на карте не остается ни единого врага. Причем если игрок видит, что дело "пахнет жареным", он может эвакуировать с поля боя как отдельные отряды, так и всю армию. В последнем случае сражение, разумеется, проиграно, зато армия не разбита!

Еще один вариант окончания битвы — заключение перемирия. Вы сможете предложить вашему врагу прекратить огонь, и если он согласится, то вы разойдетесь почти "полюбовно".

В промежутке между боевыми действиями играющего ожидает короткая передышка, которая очень полезна, чтобы "зализать раны" и набрать подкрепление. Время перерыва определяет сам игрок. Чем дольше вы отдыхаете, тем больше подкрепления получите (и ваш противник, соответственно, тоже). Но если расслабиться слишком надолго, то вместо следующей миссии вполне можно обнаружить себя на предыдущей карте, обороняя только что занятую территорию от вражеской контратаки. Из этого следует сразу два новшества. Во-первых, кампания допускает возврат на предыдущие поля сражений, а во-вторых, если вы однажды разбомбили "грядку" в пух и прах, то, возвращаясь на эту карту, обнаружите все ваши воронки в полнейшей неприкосновенности.

Кампанию теперь можно вести одновременно на трех (!) фронтах. Кроме этого, вы можете потренироваться на одиночных сражениях, а также на операциях — сериях сражений.

Но главную радость вызывает встроенный редактор битв! Именно битв, а не карт, потому что карты нам, к сожалению, редактировать не дали. Но зато можно расставлять на заранее созданных картах победные точки, все виды войск, то есть собственноручно планировать сражение. Конечно, это не полноценный редактор, но, как говориться, и на том спасибо. В игре более 130 (!) юнитов, это должно надолго обеспечить разнообразие создаваемых боев.

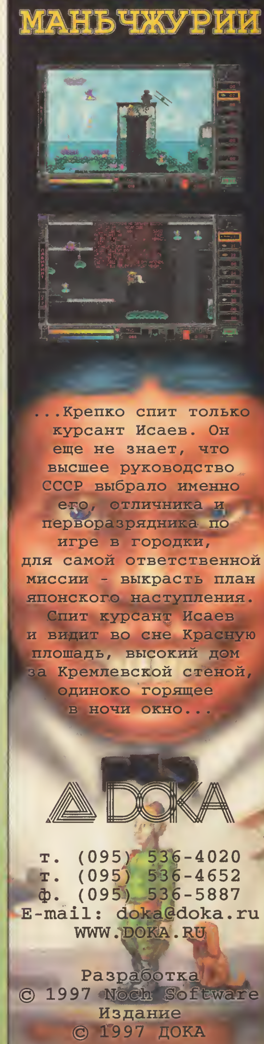
Играя, помни о времени

К основным достоинствам CC2 относится, прежде всего, его оригинальность. Как вы успели заметить, игра находится на стыке жанров, но это и делает ее единственной в своем роде. При всем этом CC2 весьма реалистичен, а AI вызывает целую гамму положительных эмоций.

Итог таков. Несмотря на некоторые недостатки, игру можно смело порекомендовать всем любителям хороших стратегий. Другими словами, всем тем, кому интересно сначала думать, а уж потом щелкать мышкой. И здесь надо признать, что Close Combat 2 относится к тому классу игр, играя в которые, неожиданно обнаруживаешь, что на часах уже четвертый час ночи...

Александр Сидоровский





Turok
Dinosaur Hunter

Жанр: .... 3D action/arcade
Издатель: .... Acclaim
Разработчик: .... Sculptured Software/Iguana Entertaiment
Системные требования: Pentium 90, 16 Mb RAM, 3D ускоритель
Рекомендуется: .... Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx
ОС: .... Windows 95

Глядя на мир, нельзя не удивляться...
К. Прутков

В конце прошлого год для телеприставок Nintendo 64 появилась игра, призванная оттеснить своими визуальными эффектами местного фаворита — Mario 64. Называлась она Turok: Dinosaur Hunter и по сути своей являлась 3D action с предельно упрощенным игровым процессом — как оно свойственно приставочным играм. Не так давно Turok был экспортирован на платформу PC. И настал черед посмотреть, что же из этого вышло.

Run & Jump

Лет пять назад на PC царили скроллинговые аркады-платформы. Как правило, маленький человечек перемещался слева-направо по уровню и без устали расстреливал многочисленных противников. Если стрелять было не из чего, то для уничтожения противника требовалось вспрыгивать ему на голову, что приводило к неминуемой и немедленной смерти несчастного. Подобные игры получили у играющей публики название Run & Jump.


■ На переднем плане — любопытный момент "взаимолроникновения" каменной вешки и лаука. И здесь трудности с обработкой лолигонов...


■ Кристально чистая вода потрясающей прозрачности — такое можно увидеть только в горном озере. А еще — в Turok

Так вот. Turok — это современный, трехмерный Run & Jump. Не более того. Конечно, никто не заставляет вас садиться на головы встречаемым динозаврам (могут неправильно понять), но игровая концепция непозволительно элементарна: вам дают оружие и предоставляют самим себе. Никаких направляющих коридоров или туннелей — отпускают на все четыре стороны, и как в большом виртуальном тире: иди и стреляй.

Агрофилия

Самое странное в Turok то, что, несмотря на незатейливость, у него есть сюжет, базирующийся на серии комиксов 70-х годов. Вы — североамериканский индеец, вступивший в борьбу с воинством мутировавших динозавров и их хозяевами. Действие разворачивается преимущественно на открытых пространствах — в джунглевых зарослях, в горных ущельях, на проходящих над водоемами мостиках и тому подобное. Изредка вам придется бегать по простеньким коридорчикам, таким коротеньким, что они почти и не замечаются. Так что если вы устали от бесконечных подземелий Quake или вас пугает бесконечная пустота пропастей в Jedi Knight, то Turok — как раз то, о чем ваша душа мечтала. Всего в игре восемь гигантских открытых уровней (их можно назвать территориями) плюс четыре зоны для каждого из боссов. Собственно, открытые уровни и выделяют Turok из соседей по жанру, делая игру в своем роде уникальной.

Турецкий террариум

Еще одной особенностью Turok: Dinosaur Hunter являются враги. Именно они — двуногие и четырехлапые вооруженные создания — представляют собою визитную карточку игры. Всего насчитывается около 30 (!) различных видов противников. При этом каждая модель, будь то многотонный ящер или человек-пехотинец, приятно поражает грацией и отточенностью движений. Пока что ни в одной другой игре не было таких реалистичных монстров. По сравнению с ними квадратные и неловкие человеки из Jedi Knight выглядят устрашающе непрезентабельно, а угловатые животные Quake не идут ни в какое сравнение с обвешанными ракетными установками динозаврами.

Движения моделей, сработанные по принципу motion-capture, создают полное ощущение реальности происходящего. Если человек бежит, то он именно бежит, а не скачет рывками. Наносимые врагам повреждения соответствующим образом сказываются на их дальнейшем поведении. Например, если вы попали охраннику в грудь, когда тот мчался вам навстречу, то он, нелепо взбрыкнув ногами и издав гортанный хрип, свалится на спину. Если же стрела из вашего "большого индейского лука" попала ему в горло, то он, пытаясь закрыть бьющий через рану кровавый фонтан, покрутится на месте и, пуская брызги во все стороны, падет оземь...


■ Погибая, ладающий стегозавр нередко погребает лод собой и наездника


■ Обилие динозавровой фауны в Turok сделало бы честь Слилбергу и его "Парку юрского лериода"

Довольно интересно обстоит дело с гигантскими шипастыми стегозаврами, управляемыми людьми-наездниками. Если такой живой танк "подбить", то он падет на бок, задавив при этом своего седока. Последний перед смертью так громко вскрикнет, что поневоле станет жаль бедолагу — звучит до ужаса реально. Четырехрукий механизированный монстр с ракетным ранцем за спиной, прежде чем взлететь, весьма явственно нажмет кнопку на груди (прямо как



■ Величественные сооружения, подобные этому, не столь уж часты. Обычно вы лицезреете величественные пальмы да водопады





■ Их четверо. Они обитают каждый на своей особой территории. Бой с ними — тяжкое испытание для всякого туркиниста...

Карлсон) и стремительно вознесется в поднебесье, если вы не открыли по нему стрельбу. А если открыли, тогда он некоторое время будет загораживаться пуленепробиваемыми лапами, а потом, немного отбежав в сторону, выстрелит в ответ.

Кстати, об отбеганиях. Нельзя сказать, что AI в игре очень уж силен — временами он просто утомляет. Но такая приятная штучка, как убегающие от ваших пуль людишки и динозавры, — это радует. Временами ощущаешь себя большим и сильным и нарочно стреляешь мимо, чтобы распугать зазевавшегося врага.

Текстуры на моделях противников также подобраны очень хорошо. Например, у людей разные лица, причем оцифрованные с фотографий. В общем, если бы в нашем журнале был рейтинг по анимации персонажей, то Turok получил бы твердую десятку.

Оружейный магазин

Как ни крути, а разнообразие оружия — это хорошо. И такое разнообразие в Turok присутствует: целых 14 видов. Начиная от ножа да лука и заканчивая супермощными лазерными жезлами да четырехствольными ракетными установками. А по тщательности прорисовки вооружение вполне может поспорить с монстрами. Шестиствольный пулемет, например, крутится как настоящий, а после прекращения стрельбы медленно останавливается. Ракеты по одной вылетают со стапелей, оставляя за собой длинные дымовые "хвосты". Гранаты отскакивают от стен в соответствии со всеми законами физики и, попав под ноги монстру, взрываются, отбрасывая труп последнего на несколько метров. Заряды пистолета, дробовика или пулемета "Вулкан" оставляют на воде фонтанчики брызг и медленно расходящиеся круги. В общем, идиллия и простор для любителей пострелять.

Вышел Турок из тумана...

Графика — сильнейшая сторона Turok. Используемые спецэффекты смело можно посоветовать в качестве учебного пособия для большинства разработчиков игр. Sculptured Software показали почти все, на что способны карты типа 3Dfx или PowerVR. И взрывы, и прочие световые эффекты (клубы дыма, следы пуль на стенах, круги на воде и потрясающей красоты водопады) выглядят так, что в их реальность трудно не поверить. Визуально Turok производит очень сильное впечатление. Если бы еще не этот проклятый туман... Н-да.

Данная часть игры откровенно раздражает. Туман преследует вас повсюду, даже в подземных лабиринтах, что уже совсем нелогично. Понятно, что таким образом разработчики Sculptured Software пытались облегчить жизнь компьютеру, исключив дальнюю перспективу, а вместе с тем и все находящиеся вдали объекты. Но при этом они частично пожертвовали играбельностью — как ни крути, а не очень-то приятно постоянно глазеть на белый или красный туман.

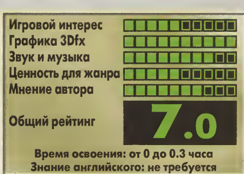
Что же касается звуковых эффектов, то они частично додают Turok ту реалистичность, которой его напрочь лишает аркадизированность игрового процесса. Доносящийся из тумана топот ножищ особо крупного динозавра, и затем его срывающий связки рев, когда он, таки из тумана показавшись, падает навзничь с пробитой навылет бронированной грудью...

Turok 2?

В прошлом номере мы писали о замечательной трехмерной аркаде Shadows of the Empire от LucasArts. И советовали вам приобретать 3D акселераторы типа 3Dfx. Если вы до сих пор этого не сделали, то у вас еще есть время приобрести эту полезную штуковину. Поскольку Turok: Dinosaur Hunter является игрой, которая демонстрирует возможности ускорителей на полную катушку.

А пока будем надеется, что в Turok 2, который уже находится в разработке, исчезнет этот досадный туман, да и играть станет поинтереснее. Ведь то, что мы имеем сейчас, — не более чем аркада. Пусть добротная и безумно красивая, но пустая, не несущая никакой идеи аркада — стрельба по многочисленным мишеням. Идешь и стреляешь.

CraZy Andrew





Жанр: .... Автосимулятор
Издатель: .... Electronic Arts
Разработчик: .... Pioneer Productions
Системные требования: .... Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется: .... Pentium 133+, 3Dfx
ОС: .... Windows 95



■ Первая открытая машина в семействе NFS — Mustang Mach 3





■ Безобидное столкновение на большой скорости часто приводит к необратимым последствиям

Вторая часть популярной игры The Need for Speed произвела на играющую публику неоднозначное впечатление. А если проще — то разочаровала. Три момента вызвали у поклонников автосимуляторов искреннее возмущение — блеклая графика, стандартные кольцевые трассы и малое количество серийных гоночных автомобилей. Наслушавшись жалоб и упреков, разработчики из Pioneer Productions решили немного исправить ситуацию, выпустив ремикс — Special Edition.

Расширенный автопарк и новая трасса

В ваше распоряжение поступают четыре новых автомобиля: Italdesign Nazca C2, Ferrari 350 F1, Ford Indigo, Ford Mustang Mach 3. Добавлена всего одна новая трасса, которая расположена в Мексике. Однако теперь можно будет проехать все старые треки в зеркальном отражении или в обратном направлении, а также включить эти возможности одновременно. Проведя несложные арифметические вычисления, получим, что число различных по форме трасс равно двадцати четырем. Интерфейс NFS2 SE остался практически без изменений, разве что теперь в главное меню вынесена опция для второго игрока. Появилась возможность ознакомиться со своей личной статистикой на определенном треке и автомобиле.

Магия Voodoo

Если у вас нет заветного 3Dfx Voodoo (или Rush), то ничего нового и особенного в графике вы не увидите. А вот владельцев акселератора ждет приятный сюрприз. Графика изменилась. И, что совсем не странно, в лучшую сторону. Трехмерный ускоритель дает игре второе рождение. Текстуры становятся мягкими и радуют глаз. Динамическое освещение придает NFS2 SE поразительное сходство с реальностью, а машины выглядят так, словно только что сошли с конвейера, — новенькие и блестящие. На некоторых трассах идет дождь, капли которого падают на объектив камеры и растекаются по нему. Из-под колес автомобилей валит полупрозрачный дым, а впереди клубится туман. Для получения исчерпывающего представления о графике добавьте сюда рабочее разрешение 800x600.

* * *

Подведем итог.

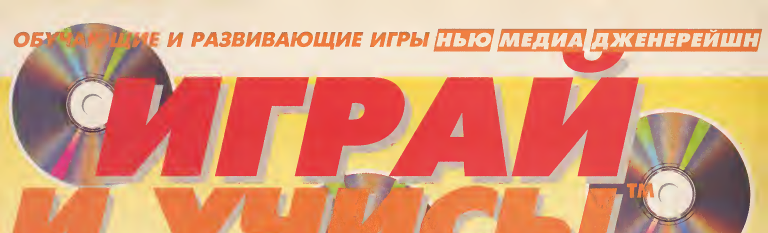
Изменения в игре есть, но не грандиозные. Несколько новых автомобилей и единственная новая трасса наверняка не сильно обрадуют игроков, знакомых с первоначальным вариантом игры. Владельцы 3Dfx несомненно проведут за игрой еще некоторое время, любуясь великолепной графикой, а остальные так и останутся разочарованными (см. первый абзац). The Need For Speed 2 Special Edition можно порекомендовать всем ярым поклонникам серии, счастливым обладателям 3Dfx и тем, кто пропустил оригинальную версию. Остальные не много потеряют, пропустив творение Pioneer Productions.

Леонтий Тютелев





ОБУЧАЮЩИЕ И РАЗВИВАЮЩИЕ ИГРЫ НЬЮ МЕДИА ДЖЕНЕРЕЙШН



ИГРАЙ И УЧИСЬ!™

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КОМПАКТ-ДИСКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ



$40

ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА

Погрузитесь в загадочную атмосферу дома-призрака, построенного гениальным механиком. Ваша задача - выбраться из чудовищного лабиринта. Не так-то просто одолеть вращающиеся комнаты, опускающиеся лестницы, запирающиеся двери, а также решить множество головоломок. Справляются с этим очень и очень немногие. Гигантский механизм бросает вызов Вашему интеллекту!







ВОЙДИ В XXI ВЕК ОБРАЗОВАННЫМ ЧЕЛОВЕКОМ!

ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.

ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!



Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.

Дистрибутар в России - компаиия «1С» Компьютерный центр «R-Style» Декабрнстав ул., 38/1. Ст. м. «Отраднае». Тел. (095) 403-9003, 403-9950. **Битман** Мяснницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел (095) 921-0365, 903-6818. **Битман** Таганская пл., 10. Ст м «Таганская», «Маркснстская» Тел (095) 911-7233, 903-6818 **Битман** Б. Якнманка ул., 21. Ст. м «Палянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. **ДИАЛ Электроникс** Садавая-Каретная ул., 20 Ст м. «Маякавская». Тел. (095) 928-8581 **ДИАЛ Электроникс** Малдавская ул., 4 Ст. м. «Кунцевская» Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Краснапрудная ул., 12/1. Ст. м. «Камсамальская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроикс** г. Каролев (бывшнй Калнннград), ул. Камнтерна, 17. Тел (095) 928-8581. **СВ** Мантажная ул., 7/2. Ст. м. «Щелкавская» Тел. (095) 966-0101, 966-1001 **СВ** Профсаюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академнческая» Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Пушечная ул., 4 Ст м. «Лубянка» Тел (095) 966-0101, 966-1001 **Диск** Леннмнский прасп., 11. Ст. м «Октябрьская» Тел (095) 955-0394 **Дом педагагической книги** Б. Дмитравка ул., 7/5. Ст. м. «Охатный ряд». Тел. (095) 229-5435. **Киналюбитель** Ленинский прасп., 62/1 Ст м «Ленинскнй праспект». Тел. (095) 137-0833 **Классик** Кательническая наб., 1/15 Ст м «Таганская» Тел. (095) 915-4632 **Классик** Веташный пер., 5/4 Ст. м. «Плащадь Реваллюцин». Тел. (095) 915-4632. **Мазай** Страителей ул., 11/1. Ст. м «Уннверситет». **Юнитекс** 15-я Паркавая ул., 10А. Ст. м. «Первамайская». Тел. (095) 461-0232. **Коммерческий центр** Вернадскага просп., 39. Ст. м «Праспект Вернадскага». Тел (095) 432-9351 В магазннах фнрмы **«Партия»** **Виртуальный мир** Волгаградскнй праспект, 1. Ст. м. «Пролетарская» Тел (095) 742-5000 **Электроиный мир** Леннмскнй праспект, 70/11 Ст м. «Универсмтет» Тел (095) 742-4000 **Машина Времени** Пресненскнй Вал ул., 7 Ст м «1905 гада» Тел (095) 913-5090 **Электроника** Проспект Мнра, 118 А. Ст м. «Алексеевская». Тел. (095) 913-8787 А также в магазннах **«1С: Мультимедиа»**: тел. (095) 253-8976, 253-8948.



NHL '98 vs. NHL Powerplay '98

В хоккей играют настоящие мужчины,
Трус не играет в хоккей!
Песня о настоящем хоккеисте

NHL '98	
Жанр:	Спортивный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Системные требования:	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 166, 3Dfx
ОС:	Windows 95

NHL Powerplay '98	
Жанр:	Спортивный симулятор
Издатель:	Virgin Interactive
Разработчик:	Radical Entertaiment
Системные требования:	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется:	Pentium 133, 32 Mb RAM, 3Dfx
ОС:	Windows 95

Review

С приходом осени начался регулярный чемпионат НХЛ, и одновременно с этим Electronic Arts и Virgin выпустили продолжения своих хоккейных симуляторов. Оба с горячо рекомендуемой поддержкой 3D акселераторов, и оба полностью трехмерные.

Искушенному любителю спортивных игр сердце наверняка подскажет: "EA Sports — это старые традиции, стало быть, EA Sports — лучше". Однако не будем строить поспешных выводов.

В 1996 году компания Virgin опередила всех потенциальных конкурентов, первой выпустив свой Powerplay — несколько неудачный опыт на хоккейном поприще, однако крайне ценный для развития жанра по причине впервые реализованной трехмерности. Проанализировав допущенные просчеты, Virgin в этом году создала качественно новый симулятор, уже вполне приличный и конкурентоспособный.

С другой стороны, проиграв титул первопроходца, EA Sports по-прежнему остается истинным законодателем мод в индустрии спортивных игр. И ее симуляторы всегда отличались качеством и играбельностью.

Чья игра на данный момент более предпочтительна? Ответ оказывается не столь однозначен, как может показаться на первый взгляд.

Мышь — друг интерфейса

Неоспорим тот факт, что как театр начинается с вешалки, так игра начинается с интерфейса. Помимо внешней красоты, интерфейс должен быть удобен.

Попав в меню NHL Powerplay '98, вы не увидите привычного курсора — "мышкой" пользоваться нельзя. Зато вовсю можно орудовать джойстиком и клавиатурой. С виду здесь все привлекательно и лаконично. Без хвостатого друга приходится тяжеловато — но жить можно.

В NHL '98 — противоположная ситуация. Множество окошек и иконок делают применение клавиатуры невероятно трудным. Зато поддерживается мышь, и этого вполне достаточно для всякого человека нормальной (мышиной) ориентации. По оформлению интерфейс NHL '98 дает фору Powerplay '98 — он более интуитивен и симпатичен.

Вот и первый вывод. Интерфейс в исполнении EA Sports оказался более удобен — серьезная заявка на победу.

Тренерство и менеджмент

Хотя в названии обеих игр красуется аббревиатура NHL, список участвующих команд выходит за рамки 26 клубов и команд All-Star. Так, в NHL Powerplay '98 в соревнованиях участвует 16 национальных сборных, а в NHL '98 число таковых равняется восемнадцати. Команды можно включать в выставочные встречи или в специальный турнир. В обеих играх представлен стандартный набор соревнований: выставочный матч, сезонный турнир и плей-офф. Однако NHL '98 предлагает дополнительно соревнование Shootout — пробитие буллитов на счет.

И в Powerplay, и в NHL '98 на вас возлагаются права и обязанности генерального менеджера клуба. В вашу компетенцию входит руководство кадрами... и далее начинаются различия. Powerplay позволяет только создавать новых игроков, при этом сразу определяя нового хоккеиста в определенный клуб. Также можно обменивать уже существующих спортсменов. Что же касаемо NHL '98, то здесь можно и увольнять игроков, и нанимать новых хоккейстов. Плюс есть еще генерирование нового хоккеиста, когда дается определенное количество поинтов, которые надобно распределить по требуемым параметрам игроков (ну чем не RPG?).

И там, и там присутствует солидный набор тактических схем для игры в нападении и защите, в большинстве и меньшинстве. В целом тут все едино.

Зато NHL '98 оказывается на высоте (теоретически), потому как содержит новшество, которое ранее вообще нигде не встречалось. А именно: сохраняться можно прямо по ходу матча! Впрочем, радоваться здесь особенно нечему, разве что новизне подхода. Дело в том, что при вы-



■ NHL '98: Красивый момент можно рассмотреть с любой позиции, а потом сохранить и показать друзьям



■ NHL '98: Забивший игрок непременно проявит свою искреннюю радость



■ NHL Powerplay '98: Такие стычки на "пятачке" у ворот — не редкость, а скорее суровая действительность. А также — одна из наиболее реальных возможностей затолкать шайбу ворота



■ NHL Powerplay '98: Все преимущества 3Dfx налицо: размазанные текстуры, прозрачное стекло, четкие модели хоккеистов. А если добавить сюда непередаваемую никакой картинкой скорость вывода графики...

ходе из матча записывается его текущий счет. Допустим, в сезоне или плей-офф вы проигрываете компьютеру 0:5 и решаете переиграть встречу. Но поскольку опции Quit и Save смикшированы, то начать новый матч невозможно и продолжать сезон приходится при том же счете 0:5. Реалистично — дальше некуда.

О позициях обзора можно сказать следующее. В NHL '98 их восемь видов, а в Powerplay — только пять. И кроме того, в Powerplay нельзя менять уровень сложности. Как ни крути, а это — явный минус.

Графика: без 3Dfx никуда

Обе рассматриваемые игры демонстрируют следующее положение дел с графикой. Без 3D ускорителей все выглядит нормально, но и не более того. Однако стоит установить на компьютере, скажем, Monster 3D, как ситуация меняется до такой степени, что хочется плакать от счастья и благодарить цивилизацию за столь стремительный технический рывок. И Powerplay, и NHL '98 хорошеют, да настолько, что можно просто сидеть и смотреть, как компьютер играет сам с собой. Причем каждая из игр содержит свои графические особенности, которые и будут рассмотрены ниже.

Powerplay отличается великолепными яркими текстурами как игроков, так и окружающего пространства. Зрительские трибуны, например, детально прорисованы; зрители вскакивают и начинать размахивать руками, когда их любимая команда забивает гол. Зрелище поистине впечатляющее и подвигающее на новые подвиги, то есть голы. Однако игроки в Powerplay дюже угловатые и на фоне своих тезок из NHL '98 смотрятся плохонько. NHL '98 берет не красочностью, но правдоподобностью. Например, те же трибуны — здесь они ярче освещаемы ближе к центру площадки и погружены во тьму на задних рядах. Подобная модель освещения как бы увеличивает объемность всех планов и способствует эмоциональному вовлечению игрока в происходящее на площадке. Плюс к тому, в NHL '98 каждый хоккеист имеет собственное лицо. Например, мне без труда удалось узнать Валерия Каменского, Павла Буре и Уэйна Гретцки.

Принцип motion capture, служащий для моделирования более реалистичных движений персонажей, применен в обеих играх. EA Sports сфокусировалась на количественном факторе: арсенал движений и приемов игроков NHL '98 впечатляет. Powerplay отвечает зрелищностью: красивые и эффектные столкновения, броски и падения. Реалистичность против показной эффектности?.. Нетрудно догадаться, что и здесь пальму первенства захватила NHL '98.

EA Sports намного превзошли своих визави из Radical Entertainment и во внимании к деталям. В паузах во время игры хоккеист может устало согнуться, повертеть в руках клюшку (крюк которой, кстати, изогнут). А отправившись на скамейку для штрафников, провинившийся непременно ударит с досады по борту или невнятно выругается. Да что там! — во время перерыва, когда показывают статистику матча, на лед выкатывает заливочная машина и наворачивает круги по площадке до тех пор, пока вам это не надоест. В NHL '98 с почти маниакальной точностью воспроизведены реальные арены клубов. Иногда камера поднимается под потолок. И что же вы думаете? Там висят майки хоккеистов, закончивших свою спортивную карьеру. В Powerplay же все игры проходят на одном стадионе, меняется лишь текстура льда.

Аркадность или реализм?

В данном случае все зависит от ваших личных предпочтений. Если вам по душе аркады — выбирайте Powerplay. Конечно, игра далека от аркады в чистом виде, однако в гораздо большей степени прибли-



■ NHL '98: На глазах у судьи происходит избиение клюшкой лежащего игрока. Судья молчит. Н-да, действительно, в хоккей играют только настоящие мужчины...



■ NHL '98: Недоработанность AI иногда выражается в действиях защитников, спокойно созерцающих, как соперник расправляется с вратарем



■ NHL Powerplay '98: Даже несмотря на такой устрашающий замах, вратарь в девяти случаях из десяти этот бросок отразит. Реальную же опасность представляют резкие кистевые броски



■ NHL Powerplay '98: Ликованию забросивших шайбу нет предела, в то время как пропустившие стоят, понурив голову и измышляя планы отмщения

жена к данному жанру, чем NHL '98. Игроки перемещаются значительно быстрее: чтобы пробежать через всю площадку, потребуется времени раза в полтора меньше, чем в последней игре. Далее. Провалы в защите играющего компьютер великодушно прощает. Играть в пас намного легче — в Powerplay оппоненты перехватывает шайбу крайне редко. К тому же, основная масса голов забивается в Powerplay с близкого расстояния или после добивания.

Совсем другое дело — NHL '98, требующая куда как более развитого тактического мышления и способности разыгрывать хитрые комбинации в нападении. При этом необходимо бдительно следить за своими воротами: большое количество голов влетает после бросков с очень острых углов и с неудобной руки.

Несколько слов про AI. Искусственный интеллект — та область, на которую разработчикам NHL '98 следовало бы обратить больше внимания. Игроки порой ведут себя несколько нелогично. Например, если один защитник "провалился", то второй может даже и не подумать подстраховать его и ликвидировать угрозу у ворот. В то время как в Powerplay явных проблем с AI нет. Игроки вашей команды ведут себя более-менее разумно, да и соперник тактически грамотен.

Управление проще и удобнее в Powerplay, нежели в NHL '98. Хоккеисты всегда выходят на шайбу и отдают пас именно туда, куда требуется. А вот к управлению в NHL '98 приходится привыкать. Игрокам не свойственно думать так, как мыслите вы. И не всегда в том месте, куда вы будете отдавать пас, окажется игрок вашей команды. Хоккеисты допускают промахи и совершают ошибки, которые отчасти вызваны грамотной обороной компьютера.

Звук и музыка

Пальма первенства в категории звука безраздельно принадлежит EA Sports. Да, в Powerplay хороший реалистичный звук и эффекты. Но то, что вы услышите в NHL '98, заставит вас навсегда забыть о звуковом оформлении конкурирующих игр. Удар клюшкой по шайбе и щелчок, слышащийся при броске по воротам; столкновения игроков, адекватная реакция трибун — все это в точности соответствует тому, что мы привыкли слышать по телевизору. Но хвалить EA Sports стоит не только за это. Основная изюминка игры — комментатор (кстати, и информатор по стадиону выжил), точно и без единой заминки или опоздания рассказывающий о происходящем. А во время возникших пауз он в тему излагает любопытные факты из карьеры того или иного хоккеиста или кое-что из истории команды.

И, наконец, музыка. Звучащие на стадионе NHL '98 мелодии наверняка узнает любой болельщик. Тут вам и "Калинка", и "We will rock you", и другие хорошо известные музыкальные вставки. А в Powerplay все ограничивается скромным органным звучанием.

Multiplayer

NHL '98 поддерживает все стандартные варианты многопользовательского режима, что включает в себя возможность играть вдвоем на одном компьютере. Powerplay отстает от своего конкурента: никаких сетей, модемов и нуль-модемов разработчики не предусмотрели, а удовольствовались лишь тем, что позволили играть нескольким игрокам на одной машине.

Вердикт

Думается, вы уже пришли к выводу о том, кому стоит присудить победу в данном поединке. Пусть не нокаутом, но по очкам и с хорошим отрывом победителем признается претендент номер один — NHL '98 от EA Sports. Если вы поклонник виртуального спорта, то NHL '98 должна быть у вас в коллекции.

Что же до плода стараний Radical Entertainment и Virgin, то сей плод оказывается на втором месте вовсе не потому, что недостоин первого. Просто соперник уж очень силен. И не будь на свете EA Sports, можно было бы с уверенностью утверждать, что NHL Powerplay — лучшая игра в своем жанре.

Но EA Sports существует, а посему от такого высказывания лучше воздержаться.

Леонтий Тютелев



VS.



ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

ЗНАНИЯ ОБО ВСЁМ™

ПРЕДСТАВЛЯЕМ КОМПАКТ-ДИСКИ ДЛЯ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ



БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ

- НОВАЯ ВЕРСИЯ ЛУЧШЕГО ПРОДУКТА 1996 ГОДА НА РОССИЙСКОМ РЫНКЕ (НА 2 ДИСКАХ):

★ 85 000 статей (из них около 10 000 обновленных);
★ 7000 иллюстраций;
★ 222 звуковых фрагмента;
★ 150 видеофрагментов продолжительностью 80 мин.;
★ интерактивные карты более 200 стран;
★ полные тексты законов России, включая гражданский, уголовный кодексы, Конституцию России;
★ великолепный рубрикатор;
★ потрясающая система поиска информации;
★ интерактивная хроника человечества и многое другое.

ВНИМАНИЕ! С 1 сентября Вы можете **обменять** легальную версию «БОЛЬШОЙ ЭНЦИКЛОПЕДИИ КИРИЛЛА И МЕФОДИЯ» **'96 года** на версию **'97года** всего за $5!



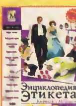








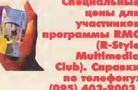






ЗАКАЗ ДИСКОВ И СПРАВКИ ПО ТЕЛ.: (095) 401-2317.

ДОСТАВКА ЛЮБОГО КОЛИЧЕСТВА НАШИХ ДИСКОВ ПО МОСКВЕ БЕСПЛАТНАЯ!



Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.

Дистрибутор в России - компания «1С» Компьютерный центр «R-Style» Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003, 403-9950. **Битман** Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365, 903-6818. **Битман** Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233, 903-6818. **Битман** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. **ДИАЛ Электроникс** Садовая-Каретная ул., 20. Ст. м. «Маяковская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Молдовская ул., 4. Ст. м. «Кунцевская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** Краснопрудная ул., 12/1. Ст. м. «Комсомольская». Тел.: (095) 928-8581. **ДИАЛ Электроникс** г. Королев (бывший Калининград), ул. Коминтерна, 17. Тел.: (095) 928-8581. **СВ** Монтажная ул., 7/2. Ст. м. «Щелковская». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Профсоюзная ул., 16/10. Ст. м. «Академическая». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **СВ** Пушечная ул., 4. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 966-0101, 966-1001. **Диск** Ленинский просп., 11. Ст. м. «Октябрьская». Тел. (095) 955-0394. **Дом педагогической книги** Б. Дмитровка ул., 7/5. Ст. м. «Охотный ряд». Тел. (095) 229-5435. **Кинолюбитель** Ленинский просп., 62/1. Ст. м. «Ленинский проспект». Тел. (095) 137-0833. **Классик** Котельническая наб., 1/15. Ст. м. «Таганская». Тел. (095) 915-4632. **Классик** Ветошный пер., 5/4. Ст. м. «Площадь Революции». Тел. (095) 915-4632. **Мазай** Строителей ул., 11/1. Ст. м. «Университет». **Юнитекс** 15-я Парковая ул., 10А. Ст. м. «Первомайская». Тел. (095) 461-0232. **Коммерческий центр** Вернадского просп., 39. Ст. м. «Проспект Вернадского». Тел. (095) 432-9351. 8 магазинов фирмы **«Партия»**. **Виртуальный мир** Волгоградский проспект, 1. Ст. м. «Пролетарская». Тел. (095) 742-5000. **Электронный мир** Ленинский проспект, 70/11. Ст. м. «Университет». Тел. (095) 742-4000. **Машина Времени** Пресненский Вал ул., 7. Ст. м. «1905 года». Тел. (095) 913-5090. **Электроника** Проспект Мира, 118 А. Ст. м. «Алексеевская». Тел. (095) 913-8787. А также в магазинах **«1С: Мультимедиа»**: тел. (095) 253-8976, 253-8948.





Данная статья выражает исключительное мнение автора. Если вы не согласны с представленной в статье позицией и горите желанием поспорить, либо же, наоборот, склоняетесь к похожей точке зрения и желали бы продолжить разговор по данной теме, то — для вас адреса "Навигатора" на e-mail, FIDO и на обычной почте. Со своей стороны, мы беремся донести до Андрея, автора статьи, все ваши отзывы и даже развернуть обсуждение на страницах журнала, если это окажется оправданным.

Редакция

Сразу предупрежу вас, господа — это странная статья. Очень странная. Она подробно рассказывает о младенческих годах адвентюр, но чем дальше, тем менее конкретной становится. Да, именно, менее конкретной, потому как переходит ко все более общим понятиям. А еще — более горькой. И надеюсь, что даже язвительной. К сожалению, трудно быть объективным, обращаясь к далекому прошлому, и пытаться сформировать единую структуру всего, все объяснить и разложить по полочкам, а на каждую полочку приклеить соответствующий ярлык. Да и так уж случилось, что мои пристрастия в жанре лежат глубоко в начале восьмидесятых. Привилегию расписывать девяностые я оставляю людям, любящим нынешний тип квестов.

История жанра Adventure, наверное, самая грустная из всех. Даже до недавнего времени забитые и полузабытые RPG и классические wargames проявляют признаки жизни и воскресают, видоизменяясь и трансформируясь. У них были падения, но были и взлеты, и прогресс в них происходил не только технический, но и идейный. Адвентюры же с определенного момента (и тот момент датируется отдаленным прошлым) постоянно катились под гору, лишь изредка приостанавливаясь. Развитие технологии постепенно убивало жанр. Хотя и неоспорим тот факт, что жанр все еще жив и даже периодически вселяет слабую надежду особо удачными и популярными проектами, типа Broken Sword 2, например.

Настал черед воскресить в памяти, с чего же началась эта трагическая история. Вспомнить, какой путь прошли игры начиная с самой первой (а лучше — еще и до того). Как так случилось, что некогда гордый жанр получил обидную кличку "квест" (а это все равно, что породистого пса с именем из пятнадцати слов и с тремя дворянскими титулами называть "Шариком"). Короче говоря, пора вспомнить и понять, как мы дошли до жизни такой. Совершенно верно — до "шариковой". Во всяком случае в отношении данного жанра.

Что-то я сегодня крайне мрачно настроен. Впрочем, погода за окном и выбранная тема не располагают к веселью... Итак, начнем с самого начала. С человека, который (выражаясь метафорически) выкопал лунку, в которую затем уже другие посадили черенки, в дальнейшем выросшие в... Ну уж что выросло, то и выросло, в общем.

Человека этого звали Стефен Бишоп. Родился он примерно в 1820 году, и был он отважным и изобретательным гидом в Мамонтовой Пещере, в карстовых слоях штата Кентукки.

Таким образом, жанр не родился бы, если не

Мамонтова Пещера

Это удивительное образование было открыто около 1790 года охотником Джоном Хаучином. Подземелье кишмя кишело летучими мышами и, соответственно, было забито их пометом (sorry за столь натуралистические подробности). Это вещество носит поэтичное название "гуано" и содержит в себе легкоизвлекаемую селитру — один из компонентов пороха. Во время наполеоновских войн было добыто огромное количество этого самого гуано. Но затем наступил мир во всем мире, спрос на порох упал, и Мамонтова Пещера более в промышленных целях не использовалась.

Однако она постепенно начала приобретать известность как достопримечательность. Там, например, там отыскали мумию индейского вождя. Популярность пещеры росла, но, конечно, не могла сравниться с европейскими подземельями, которые давно были приманкой для множества туристов. Исследовали Мамонтову Пещеру мало, была открыта только небольшая часть ее.

В 1838 году хозяин Стефена Бишопа (да, таков малопривлекательный факт — Бишоп был рабом) купил Пещеру. Стефен,


Blue Force. Tsunami, 1993


Day of the Tentacle (Maniac Mansion 2). LucasArts, 1993



EcoQuest 2: The Lost Secret of Rainforest. Sierra, 1993


Freddy Pharcas — Frontier Pharmacist. Sierra, 1993



EcoQuest 2: The Lost Secret of Rainforest. Sierra, 1993


Return to Zork. Activision, 1993

кстати, как это иной раз бывало, был очень образованным человеком, едва ли не образованней своих хозяев. Он знал греческий и латынь, обладал множеством прочих талантов и в итоге был назначен управляющим Пещерой. Все свободное время он посвящал ее исследованию, описывал и наносил на карту все новые и новые залы. Уже через год известная часть пещеры увеличилась вдвое.

Каждой части Пещеры Стефен давал имя. В этих названиях мелькали как реалии из современной Бишопу Америки, так и из греческой истории и мифологии. В своих странствиях по подземельям Стефен встречал немало странного и интересного: слепых пещерных рыб и змей, останки хищников Ледникового Периода, изделия индейских шаманов и многое другое. В 1842 году он по памяти составил карту Пещеры, которая служила еще лет сорок.

Находки и исследования Бишопа подтолкнули его хозяина к мысли превратить Мамонтову Пещеру в огромный туристический аттракцион (поначалу он намеревался устроить там санаторий для туберкулезников). Так он и поступил. И о Пещере заговорили, как об одном из чудес света.

В 1912 году по соседству — буквально через долину — была открыта Великая Ониксовая Пещера во Флинт-Ридже. К 1920 году между владельцами пещер началась настоящая война. Конкуренты срывали друг другу экскурсии, сжигали билетные кассы, шли и на другие, более опасные авантюры. Исследования и просто посещения пещер стали опасными для жизни. Наконец в дело вмешалось правительство США, социализировав территорию вокруг пещер и объявив ее Национальным Парком.

С тех пор наплыв туристов в Пещеры заметно поубавился. Зато им на смену пришли спелеологи. В их кругах ходила легенда, что Мамонтова и Большая Ониксовая Пещеры — это не два разных подземелья, а одно большое, связанное тайным проходом. Десятилетиями продолжались поиски такого лаза. К концу 60-х стало ясно, что все возможные проходы, в том числе и подводные, завалены камнями. Прорыв произошел только в 1972 году, и совершила его хрупкая и тонкая Патриция Краутер, которая сумела протиснуться в узком для всех прочих исследователей месте и обнаружила залитый жидкой грязью проход.

Этот проход был, кстати, найден впоследствии на карте Стефена Бишопа. А всего на ней было обозначено 226 авеню, 47 куполов, 23 шахты и 8 водопадов. Все это подземное царство размещается на территории от 300 до 500 миль.

Муж Патриции, Вилли Краутер, был программистом. После открытия своей жены он написал на Фортране программу-имитатор Мамонтовой Пещеры. Соответствуя реальности, программа содержала несколько этажей высоты, а описания изобиловали геологическими подробностями. Назвал он свое творение Colossal Cave. Там он впервые применил термин room — комната, который до сих пор используется для обозначения локаций в адвентюрах. Как известно, сейчас он может означать все что угодно — любую область с более-менее четкими границами. Пошло это название от самого Стефена Бишопа, называвшего комнатами всевозможные пещерные залы и коридоры.

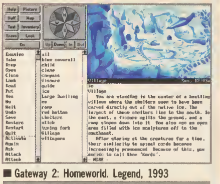
Программа Colossal Cave так и осталась бы интересной развлекалочкой для спелеологов, уставших от трудов праведных, если бы друг Краутеров, Дон Вудс, не увлекался фэнтези. Вдохновившись "Хоббитом" и "Властелином Колец" Дж.Р.Р.Толкиена, особенно теми их моментами, в которых действие происходит в пещерах, он принялся за работу. Он "населил" комнаты игры гномами и драконами, набил их сокровищами, даже действующий вулкан в одном месте разместил. Кроме того, в игре появились головоломки, ранее характерные только для ролевых игр (настольных, разумеется). Появилась и цель: нахождение сокровищ и стаскивание их в определенное место — чаще всего некий домик на поверхности земли. Плод своих трудов Вудс назвал Advent (сокращение от Adventure). Но затем все вспомнили о исходной программе, и за прародителем жанра закрепилось название Advent(ure)/Colossal Cave.

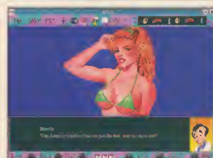
Постепенно программа стала расползаться по все Америке, кочуя на бобинах с магнитной лентой (на дворе был 1977 год). Популярность игры росла, стали появляться подражания. В 1979 вышла окончательная версия игры Zork (первая появилась в 1977) — первой игры от Infocom. Известность получили и Adventureland от Скотта Адамса, и первая английская игра Acheton от Дэвида Сила и Джонатана Трекрея (1980).

Все эти игры отличались достаточно схожими сценариями и стандартной структурой: пролог — средняя часть — финал. Пролог обычно представлял вполне спокойное действие на поверхности земли. Основной смысл заключался в сборе сокровищ в пещерах, а эпилог был так называемой "мастер-игрой": игрой в игре. Что же касается сценария, то он часто содержал дракона, тролля, пещерного медведя и — постепенно гаснущую лампу.

Несмотря на такое вот подражательство, жанр успешно стартовал и достиг внушительной популярности по всему миру. В Америке появилась фирма Infocom, в Австралии — Melbourne House. Великобритания брала количеством (не поймите превратно — качество тоже было на высоте): там работали Level 9, Gargoyle Games, AdventureSoft. Число выпущенных программ к середине 80-х достигло нескольких тысяч.

Итак, официальная история жанра началась. Семя было брошено и дало первые ростки. Возможно, вы уже подумали: ОК, все это было дико интересно и потрясающе интеллектуально. Но...


■ Gateway 2: Homeworld. Legend, 1993


■ Leisure Suit Larry 6. Sierra, 1993


■ Police Quest 4: Open Season. Sierra, 1993


■ Simon the Sorcerer. Adventure Soft, 1993


■ Space Quest 5: The Next Mutation. Sierra, 1994


■ Amazon: Guardians of Eden. Access, 1994

Как все это выглядело?

Действительно, какая там графика, в 1977 году? Ужасная, думаете вы, припоминая скрины из Pirates! 87-го года, помещенные в 6-м номере журнала. Господа, спешу убедить вас в обратном.

Графики не было вообще. Никакой.

Лозунг фирмы Infocom, лидера жанра, звучал примерно так:

"Мы не делаем графику. Лучший творец графики — ваше воображение, а оно всегда с вами."

То, что сейчас называют "текстовыми квестами": картинка, по которой курсорными клавишами перемещается герой, а снизу командная строка с вводом с клавиатуры... Это — лишь третье поколение адвентюр. В классических же играх первого поколения механика работала примерно следующим образом:

Естественно, действие проходило в алфавитно-цифровом режиме экрана (поначалу других-то и не было). В верхней строке отображалось название комнаты, в которой находился герой, и, возможно, дополнительная информация (текущий счет, время суток). Затем снова шло название комнаты (как заголовок), под ним ее описание. Ниже мелькала командная строка. Как, знаете ли, в DOS. (А вы DOS-то видели хоть раз? Выйдите, выйдите из ваших "форточек", поглядите на него. Чертовски занимательная штука).

В командной строке можно было набрать inventory, и программа выдавала на-гора список содержимого ваших карманов. Обратив внимание на то, что в описании упоминается некий буфет, можно было сначала его исследовать (examine cupboard), затем открыть (open cupboard), обнаружить там ключ, взять его (take key), ну и напоследок открыть им какую-нибудь дверь (open door with key).

Интересно? Нет? Да, никто меня не понимает... Как в мультике про Чебурашку:

" — Здорово?!

— Нет, совсем не здорово. И даже очень глупо!"

Но и тем не менее, текстовые адвентюры (сейчас этот жанр называется Interactive Fiction, IF) были много умнее и интереснее всех своих потомков, содержащих сотни мегабайт профессиональной озвучки и живого видео. К сожалению, до Союза IF-игры практически не дошли — к тому моменту, когда компьютеризация в нашей стране достигла сколько-нибудь приемлемого уровня, их место заняли графические адвентюры второго и третьего поколений.

И все же. История этих игр охватывает полтора десятилетия, и именно они породили в итоге все последующие четыре поколения графических адвентюр. Рассказ о этих годах я уложу в краткую историю фирмы Infocom — несомненного лидера в жанре. Ни одна фирма в последующем не пользовалась столь высоким авторитетом в любом жанре — ни таким, ни хотя бы даже сравнимым с положением Infocom в IF.

Коронованный король жанра: Infocom

Популярности игр от Infocom способствовал следующий момент: они были мультиплатформенными. Файл с игрой можно было запустить на любой машине, для которой имелся соответствующий интерпретатор. Учитывая, что тогда существовало огромное количество микрокомпьютеров разной степени совместимости, это был единственный способ донести игру до возможно большего числа пользователей. И способ этот работал!

Первой игрой фирмы стал, как уже говорилось выше, Zork. Его начальная версия была создана в 1977 году Марком Бланком, Брюсом Дэниэльсом, Тимом Андерсоном и Дэйвом Лебелингом. В 1979 он был окончательно отполирован и готов к выпуску. Это подстегнуло события, и 22 июня 1979 года Infocom была официально основана. В ноябре 1980 года начались первые продажи Zork (до этого ходили многочисленные некоммерческие версии, предшествовавшие релизу).

Ровно через год вышло продолжение, Zork II: The Wizard of Frobozz. Популярность игр росла, и вскоре была реализована завершающая часть трилогии — Zork III: The Dungeon Master. Параллельно с этим выпускались и другие игры, например, Deadline с детективным сюжетом и Starcross с фантастическим. Начали появляться специализированные сборники подсказок, где ответы на вопросы были напечатаны невидимыми чернилами. Проявить их можно было специальным карандашом. К концу 1982 года, кстати, был выпущен интерпретатор для IBM PC, и наша родная-любимая платформа приобщилась к IF от Infocom.

В марте 1893 года вышла Suspended. Ее оригинальность заключалась в том, что герой не мог выполнять никаких действий самостоятельно, а должен был контролировать шесть различных роботов. Далее в 1983 году появилось несколько игр, среди которых выделяется Enchanter, возвращавший героя в фэнтезийную вселенную Zork. В Enchanter применялась очень остроумная магическая система, отголоски которой можно пронаблюдать в графическом квесте Loom. В следующем году опубликовали ее продолжение — Sorcerer.

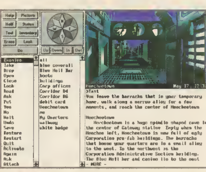
Но главным событием 1984 года стал выход HitchHiker's Guide to the Galaxy. Об этой игре можно говорить много и долго. Во многом ее популярность была обусловлена тем, что она была написана по мотивам культового романа Дугласа Адамса, причем автор сам участвовал в разработке. До этого, кстати, роман ставился также на радио и телевидении. Игра отличается искрометным юмором, снабжена отличной системой подсказок и во многом точно отражает перипетии книги. К сожалению, продолжение Infocom так и не сделала, а Дуглас Адамс сейчас работает над Starship Titanic (корабль с таким названием мельком упо-



■ Indiana Jones and the Fate of Atlantis. LucasArts, 1993



■ Beneath a Steel Sky. Revolution, 1994


■ Gateway. Legend, 1992


■ EcoQuest 1: The Search for Cetus. Sierra, 1992


■ Gabriel Knight. Sierra, 1993


■ King's Quest 6. Sierra, 1992

минается в его романах).

Однако HitchHiker's не стала лучшей научно-фантастической игрой Infocom, поскольку лавры оспорила гораздо более серьезная A Mind Forever Voyaging, вышедшая в 1985. Главный герой игры — разум, помещенный в компьютер. Перемещаться он мог только по глобальной сети, а общаться с NPC только через терминалы (напоминает один старый рассказ Г.Каттнера). В том же году было выпущено окончание второй магической трилогии — Spellbreaker.

В 1986 году у фирмы начались финансовые проблемы. Дизайнеры стали постепенно покидать компанию, встал вопрос о сохранении независимости. На смену многомиллионным прибылям, которые получала Infocom на заре своей деятельности, пришла неокупаемость. В итоге 13 июня 1986 года компания была куплена Activision за 8 миллионов долларов.

Однако и после этого Infocom продолжала выпускать отличные игры, хотя это уже больше походило на лебединую песню. В том же недобром 86-м вышла Trinity — великолепная игра с весьма запутанным сюжетом. В ней огромное число комнат — 134, больше было только в A Mind Forever Voyaging. Также появилась Leather Goddesses of Phobos Стива Мерецки; вокруг этой игры сложился прямо-таки культ. Если определять ее жанр, то это нечто среднее между Space Quest и Larry с креном в сторону старика Лаффера (промолчим о том, что обе игры от Sierra вышли несколько позже).

1987 год принес Bureaucracy, вторую разработку от Дугласа Адамса с юмористическим сюжетом, а также Plundered Hearts. Отличительной чертой последней стал главный герой. Точнее, героиня. Это сейчас Роберта Вильямс пичкает нас всякими там Адрианнами и прочими особями женского пола. А в то старое суровое время герой либо был мужик, либо непонятное бесполое существо. Так что это стало в известном роде новинкой. Правда, как показала статистика, женщины от этого чаще играть в IF не стали. (По опросу IF-журнала XYZZY, проведенному в 1996 году, женщины составляли только 30 процентов от общего числа читателей).

Еще одной новинкой в 1987 стала Nord and Bert Couldn't Make Head or Tail of It. Это, в общем-то, была даже и не адвентюра, а сплошной набор каламбуров, загадок и прочих лингвистических экзерсисов. Пройти данную игру человеку, для которого английский язык не родной, — это намного круче, чем сдать пресловутый TOEFL.

В том же году Infocom отметилась лучшей и до сих пор непревзойденной игрой на шпионскую тематику — Borderzone. То есть одна из немногих real-time адвентюр, к тому же с головоломками очень высокой сложности (тем не менее — очень изящно и красиво решаемыми).

А между тем дела Infocom катились под гору. К середине 1989 года деятельность разработчиков практически прекратилась, а из созданных за это время игр выделился только Beyond Zork — первая в истории Adventure/RPG. В июне фирма официально прекратила свое существование. Activision затем выпустила несколько сборников Masterpieces of Infocom (последний раз в 1996 году), но на этом дело кончилось. Самая великая фирма, делавшая самые великие игры, скончалась.

Comeback!

Чуть ниже я расскажу о том, как постепенно "тупели" адвентюры. Впрочем, с этим процессом вы и так знакомы не хуже меня. Но если в нашей стране большинство людей начали знакомство с жанром начиная с третьего-четвертого поколения и их не столь раздражал очевидный спад, то за рубежом все обстояло совсем иначе.

Трудно сказать, какая игра вновь вызвала интерес к, казалось бы, совершенно забытым текстовым квестам. Но Интернет забушевал, появились журналы, посвященные IF, и спрос породил предложение. Разумеется, никто и не мечтал о коммерческих релизах: простой народ с невеликим игровым стажем просто бы не принял их. Как так?! Где моя графика?! Нет твоей графики. Ну так на нет и игрового энтузиазма у тебя не будет, значит...

Но "старички" восприняли игры своей юности на ура. Поначалу, конечно, резались по черт знает которому разу в Зорк, в Adventure. Первой ласточкой, возвестившей о возрождении жанра, стала Curses от Грэма Нельсона (1993-95). Именно она открыла дорогу другим произведениям и другим авторам. Наиболее уважаемы (помимо Нельсона) Гарет Рис и Эндрю Плоткин.

So Far (1996) Плоткина стала вторым мощным признаком воскрешения текстовых адвентюр. В некоммерческом Топ-40 Интернет она заняла второе место и прочно закрепилась на нем. Вперед был пропущен только "шароварный" Quake! Помимо нее в десятке отметились и Нельсон с Jigsaw, и Рис с Chrisminister.

Среди прочих выделяется одна игрушка Дэна Гарриса-Уоррика Hotel California. Эта довольно короткая адвентюра написана по мотивам известного хита группы Eagles. Весь текст песни так или иначе фигурирует в игре. А по слухам, один товарищ написал целую трилогию, вдохновляясь творчеством Ронни Джеймса Дио и Jetro Tull.

Так что на данный момент, ежели человек вдруг захочет чего-то интеллектуального, то в Сети можно отыскать много игр, упражняющих извилины. А то, что без графики, так это даже и хорошо.

Почему в текстовые квесты играть удобнее?

За одну мысль, что текстовой квест лучше графического, меня вполне могут линчевать. Это крамола, кощунство, ересь



■ The Legend of Kyrandia. Westwood, 1992



■ The Legend of Kyrandia II: The Hand of Fate. Westwood, 1994


■ Conquests of Longbow. Sierra, 1991


■ Laura Bow and the Dagger of Amon Ra. Sierra, 1997


■ Lure of the Temptress. Revolution, 1992


■ Loom. LucasArts, 1990

и извращение в одном флаконе — по крайней мере, таково мнение большинства игроков сегодняшнего дня. Когда я говорю друзьям, что вчера полдня резался на своем "Пне" (не лучшей, но вполне пристойной машине) во что-то текстовое, мне приходится выслушивать град обвинений в помешательстве. Так что убедить кого-либо в том, что текстовый квест лучше графического, практически нереально. Но попробую хотя бы доказать, что они удобнее.

В любом квесте, в каждой комнате есть: фон, объекты и предметы. Фон — это часть описания/картинки, которая нужна исключительно для создания атмосферы. Объект — то, что с собой взять нельзя, но можно включить-открыть-нажать и тому подобное. А предмет — все, что не прибито, а следовательно, моментально перекочевывает в карманы персонажа.

Так вот. В графических адвентюрах отделить одно от другого, а другое от третьего достаточно непросто. Иной раз приходится обшаривать мышкой весь экран в поисках жизненно важной отмычки. А она в длину всего три пикселя, да в ширину полтора! Мало помогает и изменение формы курсора над предметом, и вывод названия, и тому подобный сервис. Разработчики порой даже затрудняют жизнь игроку, вводя страшных монстров: объекты-фон. То есть что-то выделяется как объект, с названием и тому подобным, но на него можно только смотреть. Как на телевизор.

В текстовых все проще. Отделение объектов от фона если и представляет некоторую трудность (особенно в психоделических играх типа So Far), то выполняется достаточно легко. Предметы же вообще перечисляются отдельно для каждой комнаты. А еще есть команда take all — в большинстве случаев очень полезная.

Ну вот как минимум один аргумент в пользу текстовых игр. А еще они умнее, сложнее, интереснее, увлекательнее... А-а-а, не кидайте в меня камнями! Больно же!..

На сцену выходит графика

Иной раз подумаешь, что лучше бы и не выходила. Но программисты, будь они неладны, всегда хотели использовать ресурсы машины по максимуму. Когда этот максимум стал позволять иллюстрации в адвентюрах, таковые немедленно появились.

Первой такой игрой, скорее всего, стала The Hobbit от Melbourne House (IBM-версия в 1984). Картинки носили исключительно украшательский характер и появлялись далеко не во всех локациях. И были это иллюстрации самого Профессора к книге.

Однако технический прогресс делал шаги один семимильнее другого. Вскоре стало ясно, что графика как вспомогательный инструмент толку дает мало. Sierra сделала дальнейший шаг вперед, к пропасти, а второе поколение адвентюр зачахло на корню.

Исключение составила фирма Legend Entertainment, которая еще долгое время выпускала подобные игры: красивая картинка (SVGA!), ее подробное, как в старину, текстовое описание, и новинка: возможность формирования команды не только с клавиатуры, но и мышью из списка команд, инвентаря и всех прочих слов, понимаемых программой. Все это ее творчество было достаточно высокого качества, пользовалось у старых адвентюристов стабильным спросом, но хитов не было. Исключение составляет разве что дилогия Gateway, созданная по мотивам романа Фредерика Пола.

Так что довольно скоро фирма свернула все проекты такого типа и перешла на чисто графические игры. Очень популярны стали Companions of Xanth и Death Gate, из последних — Callahan's Crosstime Saloon. На мой взгляд, у Legend Entertainment наблюдается чрезмерное увлечение адаптациями различных литературных произведений, хотя качество продукции сомнениям не подвергается: умный интерфейс и тщательная работа сценаристов. Хотя головоломки, увы, уже не те!

Вот уже и "квесты"!

Да, компания Sierra On-Line стала у нас в стране популярнее, чем Infocom на западе. Именно благодаря ей жанр, который весь цивилизованный мир называет адвентюрами, у нас обозвали квестами. И нечего мне говорить про то, что у нас особенная стать и аршином нас общим не измерить! Давно пора, я@$#на мать, умом Россию понимать!..

Первой игрой третьего поколения стал King's Quest. Это действительно был хит, открывший новую страницу в истории поглупения адвентюр. Но тогда никто об этом не задумывался: полноэкранная графика; герой, перемещаемый курсорными клавишами (вместо утомительного для многих go north, go southwest, stop). Да еще и ввод текстовых команд остался — ну чем не новое слово в жанре!

Мало кто заметил, что головоломки стали заметно проще. Они свелись почти исключительно к манипулированию предметами. К тому же команды сократились буквально до двух-трех слов. Серьезно изменилось и само общение со второстепенными персонажами: если раньше при разговоре нужно было самостоятельно указать тему либо отдать комплексный приказ NPC, то теперь... Диалог шел чаще всего на автомате (встреченный персонаж и герой сами знали, о чем следует говорить).

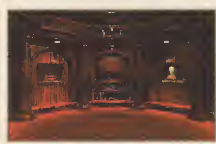
Но подавляющее большинство игроков восприняли новшества с восторгом. Несомненно, королем и едва ли не монополистом в третьем поколении стала Sierra On-Line. Помимо серии King's Quest, размещенной в фэнтезийном мире, большую известность снискали несколько фривольный Leisure Suit Larry и научно-фантастический Space Quest.



■ Martian Memorandum. Access, 1991



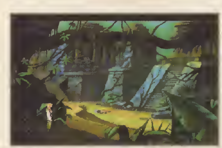
■ Secret of Monkey Island II. LucasArts, 1991



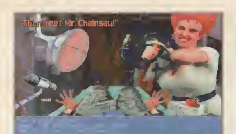
■ Myst. Broderbund, 1996



■ Return of the Phantom. MPS, 1993



■ Quest for Glory. Sierra, 1992



■ Rex Nebular and the Cosmic Gender-Bender. MPS, 1992

Эти нескончаемые сериалы живы и по сей день, хотя качество неизменно едет вниз. Это, очевидно, понимает и руководство Sierra, выпуская VGA–ремейки и сборники старых хитов.

Одной из характерных черт всей продукции Sierra, а за ней и большинства других производителей адвентюр, стал юмор. Вернее, явный его перебор. С тех давних пор и установилось странное правило, по которому квест либо был смешной, либо страшный. Какой–либо середины разработчики явно опасались по причинам, даже им самим, наверно, неведомым.

Но между тем прогресс не стоял на месте. Если массовое внедрение мониторов VGA к 1986–87 годам все еще откладывалось, то мыши стали уже лучшими друзьями человека. Разработчики, осознав выгоду от использования этих домашних животных, немедленно собственными руками задушили игры третьего поколения. На смену им пришло, как нетрудно догадаться, четвертое. В пределах его разработчики разделились на две различные группы. Одной из них стали сторонники такой системы управления, как

Иконостас

Суть в следующем. При текстовой системе ввода, различных команд может быть сколько угодно — достаточно расширить анализатор, и вперед!, игрок должен довольно быстро найти способ выразить свою мысль (так оно, в сущности, и происходило).

Иное дело мышь. Ее использование почти начисто исключает возможность ввода команд с клавы. А следовательно, их число нужно ограничить, — свести к минимуму. Наверняка придется оставить go, look, take, talk to. Но ведь действий в игре может быть огромное количество! Разработчики нашли решение, сколь гениальное, столь же и убийственное — свалить все остальные команды в Use. Один безликий, ужасный, всеобъемлющий Use.

Вместо "вставить шланг в бензобак" — "использовать шланг на крышку". Вместо "выстрелить в пришельца" — "использовать лазер на инопланетянина". Использовать еду на себя. Ключ на дверь. Бред! Но многим нравится.

Все эти, как видно, немногочисленные команды отображались иконками, размещавшимися либо в верхней части экрана, либо где–нибудь еще. Иногда иконостас расширялся (Gabriel Knight), но ненамного. Наиболее интеллектуальной среди таких иконных игр в плане интерфейса стала Return to Zork, хотя в общем и целом она и рядом не стояла со своими текстовыми предшественницами.

Качество таких игр могло быть высоким только при условии тщательнейшего подхода к разработке сценария. Разумеется, Sierra, с ее опытом и возможностями, не могла не удержать лидерства. Все старые серии были продолжены, стартовали новые. Ecoquest, например.

Но все же стало ясно, что чего–то не хватает. Чтобы хоть как–то оживить действие, стали внедряться многочисленные вставки, чаще всего аркадные. Иногда появлялись классические паззлы либо игры из категории traditional — мельница, калах.

Одним из выходов стало введение возможности долго и упорно беседовать со всяким встречным–поперечным. Структура диалога сделалась весьма разветвленной, в большинстве случаев можно было выбирать либо общее направление разговора, либо конкретную фразу. Постепенно все больше и больше головоломок стало закладываться именно в треп. Некоторые квесты (Heart of China) вообще сводили к минимуму манипулирование предметами, выводя на первое место правильный выбор фраз.

Однако иконный интерфейс, несмотря на его достаточную популярность, не доминировал среди адвентюр. Его серьезнейшим (и, на мой взгляд, более достойным конкурентом) стал вариант с группированием слов.

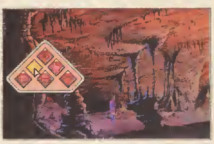
Текстовые команды

Вместо иконок там использовались слова команд, все те же, но в большем количестве: 10–12 штук. Размещались эти команды обычно в нижней части экрана, а над ней шла командная строка, генерирующая команду в зависимости от ваших действий.

Больше возможностей давало и более активное использование инвентаря. Над каждым из предметов тоже можно было производить все доступные действия, да и содержимое ваших карманов активнее использовалось в решении головоломок. В играх от Microprose даже был дополнительный список команд, привязанный к конкретному предмету (то же касается и чисто графических адвентюр от Legend).

Несомненно, такие игры уже потенциально были умнее и интереснее своих иконных товарок. Так оно на практике и получалось, тем более что основным их поставщиком на рынок стала LucasArts. Началось все в 1987 году с Maniac Mansion. А далее последовали две серии про Индиану Джонса, столько же про острова обезьян и просто великолепный Day of the Tentacle. В этой игре появились очень хитроумные головоломки, связанные с тем, что трое героев находились в одном месте, но в разных временах. Правда, слишком большая ориентированность на американца несколько подпортила дело. Но совсем ненамного.

Эксплуатирующая тот же интерфейс Microprose делала ставку прежде всего на передовую по тем временам графику, хотя и по всем прочим параметрам была на высоте. Legend выезжала на сценарной части, но и об изображении не забывала. У LucasArts и то и то было на высоте. Все оказывалось чинно–благородно, появлялись весьма неплохие игры,



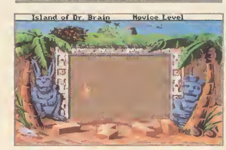
■ Ringworld: The Revenge of Patriarch. Tsunami, 1992



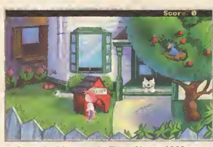
■ Return to Ringworld. Tsunami, 1994



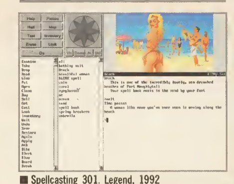
■ Companions of Xanth. Legend, 1993



■ Island of Dr.Brain. Sierra, 199?



■ Pepper's Adventure in Time. Sierra, 1993



■ Spellcasting 301. Legend, 1992



■ Discworld. LucasArts, 1995

да и обвешанные иконками конкуренты тоже хлеб не даром ели: было во что поиграть. Но настало время пятого поколения. И лучше бы оно не наступало.

Чайники и мертвое видео

Invalid user! Replace and strike any key.
Command Talker

Современные технологии успешно шли вперед. В общем-то, им, то бишь технологиям, не слишком мешал интерфейс с группировкой слов, или же иконный интерфейс. Эти интерфейсы вполне спокойно могли существовать и дальше, что они, собственно, и делают. До сих пор выходят игры с относительно старыми и относительно добрыми интерфейсами.

Но повальная компьютеризация захватывала мир, вовлекая в свои тенета все более и более людей. Люди хотели играть в игры, в том числе в квесты. Но они были чайниками. Совершенными чайниками, понятия не имевшими о долгой и трудной истории жанра, о том, как медленно катится он под гору. Им не приходило в голову, что чем красивше игра, тем больше вероятность, что она глупа.

Но интеллектуальность не волновала чайников. Им бы наоборот, попроще. Но — чтобы глаз не оторвать. "Сделайте нам красиво", — вальяжно сказали чайники. "Сию секундочку", — ответила игровая индустрия. "Но чтоб как в кино!" — строго добавили чайники. "Конечно-конечно", — ответила им игровая индустрия.

Чтобы не испугать чайника пятью командами (Бог ты мой! Пять! Это же черт знает сколько!) или, не дай бог, двенадцатью (дык у мене пальцеу на руках поменее будеть!), все свели к одной. К тому самому Юзу, в итоге пожравшему всех конкурентов. Ну конечно, еще оставили возможность перемещаться (и на том спасибо) да иногда посмотреть на предметы-объекты попристальнее (хотя толку от этого — гм...). По спецзаказу ликвидировался инвентарь.

Кстати, чтобы окончательно отвести обвинение от высоких технологий и перевести его на ид... скажем так: на новых в жанре людей, вспомним, что игры с таким вот тупым интерфейсом появлялись еще во времена четвертого поколения. Достаточно вспомнить столь любимые россиянами Кирандию и Гоблинов.

Вот с тех пор нам и показывают красивое кино. Графика 320x200x256 забыта как страшный сон. Рисованная графика проходит с трудом, разве что она оказывается очень прикольна. Желательно живое видео, либо же что-нибудь трехмерное. Еще хорошо бы побольше аркадных моментов (пальцами мы ведь с вами ворочаем быстрее, чем извилинами), а сюжетец попроще, но поинтереснее. Сложные головоломки недопустимы, разве что классические (вроде тех, коими набиты 7th Guest и его последователи). Ну вот, в общем и все.

Это не значит, что не появляется хороших игр. Появляются! И каждая из них нередко подается как "возвращение к старым добрым временам". Но в жанре в целом ничего не происходит. Ничего! И это настолько прискорбно, насколько вообще возможно.

Судя по всему, перемен к лучшему ожидать надо не раньше, чем лет через двадцать. Тогда нынешние чайники перестанут быть таковыми, а текущих и потенциальных будет немного. Тогда разработчики и начнут работать головой.

Если же серьезно, то у жанра радужные перспективы отсутствуют. По-прежнему будут выходит IF-игры, предназначенные для узкого круга поклонников. По-прежнему будут появляться более обычные квесты с достаточно традиционным интерфейсом четвертого поколения. Но основную массу будут составлять игры для сами-уже-знаете-кого. Впрочем, иногда даже игра с одним глаголом Use оказывается довольно достойной. Иногда. Но редко.

Такое печальное положение дел будет сохраняться, пока технология не позволит реализовывать игры, действительно приближенные к реальности. Только тогда можно будет создавать умные и сложные квесты на уровне текстовых, но в серьезной графике. А до тех пор (а "тех пор" продлится еще ох как долго!) придется терпеть разделение на массовое и элитное искусство.

Грустное послесловие

Я, конечно, понимаю, что переучить человека, севшего за компьютер год-два (да даже и три!) назад на софт десятилетней давности нереально. От Зорка такие люди впадают в устойчивую кататонию, а Space Quest I вызывает у них приступ параноидального бреда. Но вы ж даже не пробовали играть в текстовики! Погоняйте часа два Curses или HitchHiker's Guide to the Galaxy, вы, мастера Миста и Кирандии, Гоблинов и Дига! Вы увидите, что раньше все было много, много круче! То есть и сейчас неплохо, но хуже ведь!

...А-А-А-А-А! Не бейте меня, чайники! Я же добра вам (Уйя!) желал! Ах, гады, ах, паразиты! Я убью тебя, лодо..., тьфу, чайник!

Андрей Алаев

Заочные, но тем не менее искренние благодарности:

Грэму Нельсону, журналам "XYZZY" и "PC Review"

Билль о правах игрока Грэма Нельсона

Известный дизайнер и автор IF-игр Грэм Нельсон написал книгу "Мастерство Adventure". В ней, в частности, находится составленный им прелюбопытнейший документ: "Билль о правах игрока". В нем содержатся основные, по его мнению (которому лично я склонен доверять), правила, которые должны соблюдаться в любой адвентюре. Прочтите этот билль. Вы согласны со всеми положениями? Держу пари, что да. А теперь возьмите свою любимую графическую адвентюру и прикиньте, сколько из пунктов она нарушает. Вот! А любая текстовая игра — намного меньше. Кстати, с этим биллем рекомендуется ознакомиться всем разработчикам квестов, ежели кто из них наш журнал читает. Авось они не будут повторять ошибок зарубежных коллег. Итак:

1. Игрок не может быть убит без предупреждения.

2. Игрок не должен получать совершенно неясные подсказки.

3. Игрок должен мочь победить, не используя опыт прошлых "жизней".

4. Игрок должен мочь победить без знания тех событий, которые ожидают его в будущем. (и в этом, и в предыдущем пунктах имеется в виду возможность пройти игру с первой попытки, без единой перезагрузки).

5. Игра не должна "закрыться" без предупреждения. (необратимые последствия, ведущие к совершению фатальной ошибки, допустимы только в тех случаях, когда играющий получает честное предупреждение о том, что данное действие необратимо).

6. Игрок не обязан совершать неестественные поступки.

7. Игрок не должен без нужды выполнять однообразные, скучные и утомительные действия.

Следующие три пункта относятся только к текстовым играм

8. Игрок не должен впечатывать нужный глагол абсолютно точно.

9. Игрок имеет право использовать синонимы существительных.

10. Игрок имеет право на сервис в анализаторе команд.

Далее вновь к любым приключенческим:

11. Игрок должен обладать разумной свободой действий.

12. Игрок не должен слишком сильно зависеть от удачи. (имеются в виду события, происходящие в случайном порядке).

13. Играющий должен быть в состоянии понять задачу после того, как она была решена.

14. Игрок не должен получать слишком много "обманок". (обманка — предмет, который можно подобрать, но который заведомо ни для чего не нужен).

15. Игрок имеет право на разумное объяснение причин, почему то или иное действие невозможно.

16. Играющий не обязан быть американцем.

17. Игрок имеет право знать, как у него идут дела.

ВСЕ! ВСЕ! ВСЕ!

Экономьте время. Спешите в магазины компании БИТМАН. Есть все. По очень выгодным ценам.

КОЛОНКИ

Yamaha YSY-M7	$63
Yamaha YSY-M15	$84
Yomoho YSY-M20	$91
Jazz Hipster J340	$43
Jazz Hipster J707	$119
Jazz Hipster J818	$121
Jazz Hipster J200	$75
Jazz Hipster J300	$89

САББУФЕРЫ

Jazz Hipster J900	$77
Jazz Hipster J902+3D	$77
Yamaha YSY-MSW10	$139
Altec 45 (собвуфер+колонки)	$135
Altec ACS-300 (собвуфер+коланки)	$249

МУЛЬТИМЕДИА КОМПЬЮТЕРЫ

R-Style Praxima FC 5/166e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb)	$600
R-Style Praxima MC 5/200e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-1,7Gb/16xCD-ROM/SB16)	$720
R-Style Praxima MC 5/166e MMX (EDO-RAM 16 Mb/HDD-2,5Gb/24xCD-ROM/SB16//Keyboard/Mouse/Windows95)	$1090

МУЛЬТИМЕДИА НОУТБУКИ

R-Style Tornodo TFT 11,3" (Pentium® процессор 133 MHz/RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	$2699
R-Style Tornada TFT 12,1" (Pentium® процессор 166 MHz с MMX технологией//RAM 16Mb/HDD 1,3Gb/10xCD-ROM/SB16)	$3299

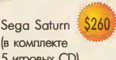
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор игр для PC, Sega Saturn, Sony PlayStation, Nintenda64 ведущих мировых производителей: Virgin, Electronic Arts, Sierra, GT Interactive, Interplay, Activision, SEGA и др.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Огромный выбор мультимедиа-дисков на русском языке российских компаний «Кирилл и Мефодий» и «Нью Медиа Дженерейшн»: энциклопедии, игры, интерактивные мультфильмы, обучающие программы и многое другое.





Sega Saturn (в комплекте 5 игровых CD)

АКСЕССУАРЫ ДЛЯ ИГР

Thrust Master Formula T2 (руль+педали)	$170
CH Products (джойстик)	$79
Advanced Gravis (джойстик)	от $12 до $89
Logitech (джойстик)	от $15 до $83
Saitek (джойстик)	от $7 до $33

Sony PlayStation



Nintendo 64



ИГРОВЫЕ ПРИСТАВКИ спец. предложение!

Sega Mega CD2 $50 (1 игровой CD)

Sega Pico $99 (детский обучающий игровой компьютер от 3-х лет)

Специальные цены для участников программы RMC (R-Style Multimedia Club). Справки по телефону: (095) 403-9003.



БИТМАН

Мы ждем Вас в компьютерных салонах по следующим адресам:

Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел. (095) 921-0365
Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел. (095) 230-7516
Таганская пл., 10. Ст. м. «Таганская», «Марксистская». Тел. (095) 911-7233
Декабристов ул., 38/1. Ст. м. «Отрадное». Тел. (095) 403-9003

Телефон для справок: (095) 903-6818. Факс: (095) 401-3917
Наши магазины работают без выходных
По будням - с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье - с 10.00 до 18.00

Розничные цены приведены на ноябрь.

Сильное воображение порождает событие
Из "Опытов" Мишеля Монтеня

Наш ласковый и нежный Quake

Quake как конструктор

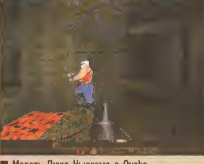
Человеку свойственна почти природная потребность в постоянном Творчестве, заложенная в самой сути разумного существа. Да что говорить, вся наша жизнь основана на различных творческих процессах. Сомневаетесь? Попытайтесь взглянуть на вещи с этой точки зрения, и вы увидите, что в каждой минуте людского бытия можно выделить крупицу творчества. Но не будем погружаться в пучины метафизики, а лучше перейдем к конкретике — к теме о Созидании применительно к миру компьютерных игр.

Сверхпопулярная игра Quake прославилась не только игровой атмосферой, дизайном или технологией, но и чрезвычайно открытой архитектурой. Путем модификации составляющих блоков программы практически любой желающий мог изменить или добавить в игру все, что душе угодно. Для этого требовалось либо освоить любой редактор уровней Quake либо ознакомиться с внутренним компилятором игры — QuakeC. Это довольно простой язык описания программных блоков, можно сказать, язык программирования поведения моделей. QuakeC довольно прост и понятен любому, кто знаком с азами программирования и английским языком. Именно это обстоятельство породило значительное количество программных продуктов.

Одни из них носят название Total Conversion — полное изменение игровой вселенной, включая сценарий, монстров, структуру прохождения уровней и их конструкцию и даже работу с программными кодами самого движка. Такие разработки распространяются как add-on или же как самостоятельные игры. Яркие примеры коммерческих проектов на данном направлении — появившиеся в первой половине сего года Scourge of Armagon и Dissolution of Eternity, Shrak for Quake, Q!Zone, The Dark Hour, а также только что вышедший The Malice. Сюда же можно отнести и более глобальные переделки уровня Hexen II, где произошло коренное изменение некоторых блоков самого движка.

Другие называются Partial Conversion — частичная переделка оригинальной игры или добавление новых предметов игрового окружения. Здесь встретить коммерческие проекты уже довольно-таки сложно, зато "любительских" — хоть отбавляй.

И, наконец, существуют элементарные дополнения и нововведения, касающиеся составляющих того и другого класса (моделей персонажей, монстров или оружия). Как правило, модели или уже интегрированы в конверсию, или предназначены непосредственно для этого.


Модель Дюка Ньюкема в Quake

Именно открытая архитектура Quake и позволила многим людям самореализоваться в Творчестве, достигшем небывалого размаха, конечно, при условии любви к самой игре от id Software. Наш экскурс начнется с самых простых форм Творчества, постепенно переходя к более полным.

И сразу предупредим, что в данный обзор помещены лишь некоторые "образцы" переделок и дополнений Quake. Если бы мы попытались перечислить все существующие, то потребовался бы как минимум объем всего журнала.

Раздел 1. Модели

Origin of species (Происхождение видов)

Рассказать подробно о всякой модели персонажа или оружия каждого add-on практически невозможно по причине ограниченного объема статьи. Поэтому целесообразно разбить упомянутые модели по группам, классифицировав по определенным признакам. Конечно, подобная классификация не претендует на всю объективность и основательность трудов Ч. Дарвина и К. Линнея, поэтому назовем ее "условной".

Итак. Выделим в царстве quake-моделей две наиболее крупные таксономические единицы: тип Персонажи и тип Оружие. Для определенности отметим, что к типу Персонажи могут относиться не только различные модификации главных героев, но и все разновидности компьютерных противников.

Разделим тип Персонажи на два класса: Герои и Монстры. Класс Монстры включает в себя два рода: условно органического и механического происхождения (в дальнейшем — Органики и Мехосы). Такое разделение является совершенно необходимым, потому как по совершенно понятным причинам создание органической модели (т.е. живого организма) гораздо труднее программирования неживых (механических) объектов. Органическую модель труднее рисовать, анимация движений должна быть более плавной и правдоподобной, текстуры должны выглядеть "как бы живыми". Зато с моделированием мехоса проблем гораздо меньше — сами посудите, какой анимации и "жизнеподобности" можно ожидать от шагающей табуретки с двумя пришпиленными по бокам базуками?.. И как следствие, органические модели требуют кропотливой работы с форматами QuakeC: diff, файлами *.rc и progs.dat.

Далее давайте сделаем две вещи. Во-первых, рассмотрим модели органиков и мехосов на примерах. А во-вторых, плавно перейдем от заформуляризированного стиля изложения материала к нормальному человеческому языку — благо основные теоретические этапы благополучно пройдены, и дальше начинается обзор всего существующего на базе Quake.

Органики

New Union

Самый яркий представитель рассматриваемого типа — New Union — не меняет ни игрового окружения, ни уровней, а только добавляет или подменяет монстров в привычном окружении Quake. Новые модели выполнены на относительно приличном уровне. Почему на относительно? Да потому как большинство авторов add-on реализуют свои поделки в стиле "сеятеля" — того самого, что разбрасывал облигации Госзайма в известном литературном произведении. То есть, это "творчество" оказывается настолько аляповато и халтурно, что способно сравниться разве что с чудовищным живописным произведением О. Бендера. "Скажите мне,



Киса, как художник художнику, вы рисовать умеете?..". Но мы отвлеклись.

Вам предстоит познакомиться с Willy the Spider — гигантским пауком-переростком, плюющимся кислотой и усиленно работающим своими педипальпами. Вместо некоторых Ogre вас встретят Manga Babe — довольно привлекательные дамочки, любительницы гранат и восточных единоборств. Будет и Bazooka Bake — куда менее привлекательная тетка мужских пропорций; экипирована, понятно, базукой с очень быстролетящими снарядами. Goblin — маленький зеленый человечек, вооруженный луком — деградировавший вариант Grunt. KillerGrunt — обычный солдат, невесть где разжившийся ракетницей, со всеми вытекающими последствиями. Drone (аналог Scrag) — небольшая, но мощная летающая мина, оборудованная к тому же лазерной пушкой. Blarg — жуткое прыгающее существо с гигантскими челюстями, способное тремя-четырьмя быстрыми укусами заставить вас переигрывать уровень заново; внешне смахивает на зимний вариант рогатого Fiend, перекрашенного в белый цвет. Carrion fish — на первый взгляд безобидная пиранья, вооруженная энергетическими сгустками мага Vore (он же Shalrath); однако относительно безобидной пиранье вручили самонаводящиеся шипастые бомбы, аналогичные оружию паука.



Как робкую попытку баланса можно расценивать новое оружие — Lobber. Выпущенная из него обычная граната является оружием массового поражения, так как покрывает многочисленными взрывами значительную площадь, аналогично кассетной бомбе.

New Union вполне достоин внимания желающих пополнить домашний бестиарий Quake несколькими новыми экземплярами, хотя старые уровни притупляют эту новизну.

NUN Sgt



Patch предлагает совершенно новую модель противника для singleplayer, реализованную в виде очаровательной девушки. Разглядывать ее подробно довольно трудно, ибо мерзавка отлично владеет нунчаками на ближней дистанции и не хуже Shambler'а умеет запускать молнии с расстояния. Запас здоровья этой милашки кажется просто неуместным — при ее силе она запросто выдерживает три попадания из ракетомета (!), а убивает вас с двух-трех ударов своими нунчаками. В общем — настоящее чудовище, предназначенное для использования в других коммерческих или бесплатных patch'ах. Если вы не разработчик или не знакомы с манипулированием моделями, то взглянуть на эту девушку вы сможете только на уровнях EXM1 — там она замещает Rottweiler. В противном случае — можете заменить любого или даже всех монстров на эту неслабую представительницу слабого пола. И с головой окунуться в недра бесчинствующего матриархата.

ROX(Anne)

Больше женщин, хороших и разных! ROX(Anne) — пожалуй, самая тщательная и качественная реализация женского образа в Quake. Привлекательная блондинка Роксана вооружена двуствольным ракетометом и призвана заместить собой внешний вид, анимацию и звуковой ряд модели игрока. По этой причине вселиться в ее формы (кстати, весьма элегантные) вы сможете всегда, а вот взглянуть на них со стороны или оценить грацию валькирии можно только в режиме multiplayer. ROX(Anne) — самый быстрый виртуальный способ полной смены пола, и если вы сторонник экзотических ощущений — рекомендуем.



Мехосы

Здесь было бы уместно рассмотреть такие разработки, как Quake Rally, AirQuake и MechQuake. Но учитывая, что более подробно они освещены в разделе Total Conversion, то обойдемся несколькими общими словами.

Quake Rally. В соответствии с названием класса, модели монстров и игрока заменены на модели автомобилей, участвующие в гонках на выживание.

AirQuake. Модели данной конверсии, включая персонаж игрока, представляют из себя самые передовые образцы военной техники. Вы можете выбрать между управлением различными танками или пилотированием самолетов и даже вертолета. Противники — бронетанковые или авиа юниты, оснащенные самым передовым оружием, копирующие реальные прототипы стоящих на вооружении армии США танков и самолетов.

MechQuake. Данный patch предлагает в качестве оппозиции роботов известной игровой вселенной MechWarrior, выполненных довольно аккуратно и тщательно. Совершенно понятно, что в игре вы также управляете одним из подобных роботов.

Раздел 2. Partial Conversion

Quake Superheroes

Эта истина стара как мир — за рубежом любят и уважают жанр комиксов. Особенно в Америке. Герои комиксов стали настоящими национальными героями, скажем, Captain America или SpiderMan. Добрались супермены и до Quake. Конверсия предоставит вам возможность выбора одного из шестнадцати суперменов, которым вы и будете представлены в игре. Каждый герой обладает тремя видами энергии: active power, passive power и special power. Супермен может использовать не более трех способностей одновременно в одной игре — по одной каждого вида из шестнадцати потенциально возможных.

Active power является полным аналогом магии и активируется игроком по мере необходимости, и это требует энергии, восстанавливающейся с течением времени. Например, можно вызвать Meteor Storm — метеоритный дождь, или воспользоваться заклинаниями стиля фэнтези — Flame Ball и Lightning.

Passive power — тоже подобно магии, но классом ниже. Это свойства, меняющие поведение самого героя. Elastic приводит к большей подвижности, Flying позволяет летать, а Earthquake (землетрясение) будет отнимать здоровье у находящихся вблизи монстров при каждом вашем прыжке. Собственно, перечислено меньше трети всех видов пассивной энергии, а ведь есть еще Invisibility, Super Luck, Reflection и Force Field. Или, например, Radioactive – излучение радиоактивной энергии, оказывающее на встречаемых монстров эффект Чернобыля.





Свойства категории Special Power в большинстве своем предполагают временное увеличение огневой мощи оружия, аналогично gun akimbo. Twin Fire удваивает число выстрелов из ракетных видов оружия, а Baby With a Big Gun увеличивает раз-



рушительность производимых из винтовок выстрелов. В случае с Berserker Rage ваши попадания вызывают междоусобную бойню в стане врагов. Ну а название Super Jump говорит само за себя. "Попробуй меня", — призывает оно, — "и твой персонаж будет прыгать так, что ему позавидует любой кенгуру!".

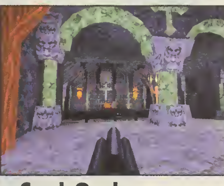
И как заключение: супергероям полагаются суперврагн. Это будут привычные Grunt и Enforcer с непривычным жизненным потенциалом, вооруженные таким же мощным оружием, как и вы. К счастью, уникальные способности им недоступны — ведь вы супергерой, не они.

The Demon King

Не более чем набор из двенадцати новых уровней. Но каких! The Demon King можно принять за образец для дизайна однопользовательских миссий. Кажется, воображение автора неиссякаемо. Вы побываете в средневековом городке, дома которого наполнены всеми предметами обихода: книги, мебель, утварь. Затем вам предстоит пройти через мрачный лес, перенестись в готическую церковь, и так далее.



Хотя текстуры уровней и монстры остались без изменений, The Demon King очень органично развивает тематику оригинального Quake. И самое главное — структура уровней данного add-on нелинейна, всегда можно вернуться на предыдущий этап или выбрать альтернативный. Если вы выучили каждый кирпичик оригинальных уровней и вам присущ здоровый консерватизм — попробуйте The Demon King.

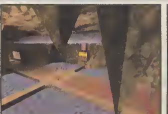


Crash Quake

Добро пожаловать в Калифорнию, новобранец, в отдел специальных операций. Твоей первой задачей станет очистка дрейфующей в океане нефтяной платформы от миллионов противных зеленых *мутировавших* лягушек. Уровни предельно просты, к тому же их всего четыре штуки. Оружие осталось прежним, а в качестве противников выступают вышеупомянутые лягушки, число которых просто невероятно. Ко всему прочему, атмосфера игры какая-то гнетущая, реализовано все аляповато, цвета непонятные, текстуры откровенно ужасающие. Типичный пример того, когда люди берутся за работу по принципу "абы как, было б отвязно, прочее прибавится".

Abyss of Pandemonium

Продолжает сюжетную линию Mission Pack #1: Scourge of Armagon — вы попадаете в новое измерение, построенное на оригинальных текстурах и передающее атмосферу Quake. Измерение принадлежит Dark Reaver Legond — очередному полководцу армии Quake, который ищет отмщения за поражение предыдущих генералов. Ничем новым разработка не отличается, разве что любопытным дизайном уровней.





Zerstorer

В переводе с немецкого означает "уничтожитель". Вероятно, должен свести на нет усилия всех конкурентов. Самый ожидаемый и самый "раскрученный" add-on, если судить по разговорам на IRC и по громкости звона, стоящего на про'quake'овских сайтах. Авторам удалось даже привлечь внимание id Software.



Но по совершенно непонятным причинам до выхода Zerstorer в свет никаких подробностей о нем не разглашается. Известно, что это — сюжетное продолжение оригинального Quake, возможно даже Quake II. Будут новые текстуры для неба и объектов, будут ролики между миссиями, реализованные на движке Quake, будет новое оружие: молниемет (развитие Thunderbolt), лазерная винтовка и бензопила.



QuadQuake

Один из самых любопытных patch на данный момент. Предлагает игру "от третьего лица" за одного из четырех персонажей. Вы можете сражаться в виде известного Qubke-десантника, почувствовать себя в шкуре Ogre, Hell Knight или Enforcer. Конечно, каждый персонаж обладает уникальным набором оружия и, в случае с Hell Knight — четырьмя видами особой магии. Получается фактически новая игра в известной атмосфере, хотя камера часто выбирает не самый удачный ракурс. Тем не менее, свежа и очень интересна.



Раздел 3. Total Conversion

Quake Rally

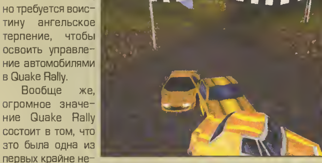
Данная Total Conversion наглядно демонстрирует, насколько мощен и гибок движок Quake. Как и следует из названия, это — гонки на выживание, названные разработчиками Quake Rally. Вам предстоит промчаться по трассам на любом из трех предлагаемых





автомобилей, расправляясь с мешающими продвижению противниками с помощью оружия Quake в той же манере, в какой вы всегда с ними расправляетесь на обычных уровнях Quake.

Трассы выполнены в виде многоэтажных широких пролетов, изобилуют трамплинами, виражами и прочими интересностями. Все крайне заманчиво, однако "плавающая" камера обзора крайне затрудняет наблюдение за дорогой. При повороте позиция камеры автоматически меняется не в самом удачном ракурсе. Разработчики определенно старались, и игра безусловно необычная, но требуется воистину ангельское терпение, чтобы освоить управление автомобилями в Quake Rally.



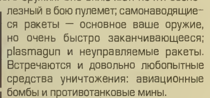
Вообще же, огромное значение Quake Rally состоит в том, что это была одна из первых крайне нестандартных TC. По названию Quake Rally известна практически всем, кто относительно серьезно интересовался вселенной Quake, и именно она (наравне с Quess, о котором еще пойдет речь) раскрепостила дизайнерские умы народа и подвигла эти самые умы на подвиги по превращению творения id Software в нечто совершенно уникальное и на себя непохожее.

AirQuake



Ну вот, по подземельям Quake мы прошлись, затем проехались, теперь можно и полетать. И даже вступить в широкомасштабные боевые действия с применением различной военной техники. Выбор арсенала обширен: самолеты F-16, X-29, A-10, вертолет AH-66 Comanche, пара джипов, танк, стационарная ракетница и БТР на воздушной подушке. Вооружение напрямую зависит от типа выбранного юнита, т.е. состоит из определенного набора базового оружия. Оно включает: почти бесполезный в бою пулемет; самонаводящиеся ракеты — основное ваше оружие, но очень быстро заканчивающееся; plasmagun и неуправляемые ракеты. Встречаются и довольно любопытные средства уничтожения: авиационные бомбы и противотанковые мины.









Что до игровых ощущений, то езда на джипе еще хуже Quake Rally, а вот летать здорово. Однако стоит лишь краешком крыла задеть стену или землю — катастрофа неминуема. В целом TC AirQuake динамична: вой ракет, писк системы самонаведения. По сети тоже интересно, но быстро надоедает: от мастерства игрока мало что зависит — ракеты-то самонаводящиеся, от них не увернуться.

MechQuake





Если вы — поклонник игровой вселенной MechWarrior, то данная Partial Conversion определенно должна вам понравиться. Создатель конверсии постарался на славу, выдав на выбор целых четыре модели роботов. Получившиеся модели соответствуют реальным прототипам сериала MechWarrior. Две механические ноги, кабина пилота, несколько грозных орудий: ракетомет, пулемет и пара пушек. Не забыта и легендарная способность стальных колоссов к реактивным прыжкам.

Вполне естественно ожидать оппозицию в лице аналогичных роботов или различных лазерных турелей. С одной стороны, такой вариант MechWarrior сильно упрощен — нет элемента симулятора, с другой — несколько интересней оригинала, ведь простота принесла динамизм.

After the Fall



В 2139 году огромная комета прошла поблизости от Земли, вызвав океанские приливы, разрушившие большую часть городов. Почти половина населения планеты погибла или ослепла. А тут еще на Землю опускается virid, страшный вирус, вызывающий чудовищные мутации. Люди вынуждены скрываться в бронированных крепостях, возведенных в центрах мегаполисов, ибо за пределами городов власть принадлежит мутантам. Вашей задачей становится поиск какого-то медицинского склада, хранящего универсальное противоядие.

Внешность главного героя претерпела минимальные изменения. По поводу оружия можно сказать примерно то же. Топор отобрали, зато появилось два здоровенных кулака — каждый размером с бульдожью голову. Новый шестиствольный пулемет сильно напоминает своего пращура из Wolfenstein 3D, а странный зениткобразный самострел, стреляющий невесть чем, является, очевидно, кульминацией интеллектуальной работы авторов. Монстры — все больше разноцветные насекомовидные существа, своим нелепым видом способные вызвать лишь смех. Ну и, конечно, роботы — в данном случае представителем точной механики является нечто, напоминающее пылесос на гусеницах. В палитре текстур преобладают серый и синий цвета, что невероятно усугубляет общую атмосферу скуки.

Итог: ничего особенного в целом — здесь как раз тот случай, когда чрезмерное рвение что-нибудь такое создать не подкреплено соответствующим воображением.





Future vs. Fantasy

Данный add-on вышел в числе первых и, надо признать, его создатели застолбили одну из самых удачных тем — противостояние персонажей техногенного Будущего и фэнтезийного Прошлого. Собственно, отсюда и название. Должно быть, совместив одно с другим, авторы из Freeform Interactive постарались угодить поклонникам обоих жанров.



В игре представлено целых двенадцать бойцов, половина которых пришла из мира fantasy, а другая половина — из далекого будущего. Всех персонажей легко отличить друг от друга по стильным скинам (см. последний раздел), причем некоторые из них настолько красноречивы, что это напоминает скорее шикарную RPG, чем Quake. Герои настолько неординарны, что некоторые из них стоят хотя бы краткого описания. Отметим однако, что три персонажа относятся к классу так называемых "скрытых". Их личности окутаны таинственным мраком, неизвестны даже имена. (и вообще не факт, что они в игре присутствуют...).



Итак, Laser Android: искусственный человек, модель xLAX-IM5. Вооружен различными типами лазеров разной мощности, плазмометом, ионной пушкой и мощным устройством под знакомым названием BFG 9000. Далее следует Sniper/Commando: снайпер, вооруженный винтовкой, убойную силу которой можно повысить через upgrade. Кроме того, снайпер отлично владеет крюком-кошкой (позволяет забираться на стены и пр.), что позволяет ему устраивать засады в самых различных местах. Cyborg Camper: киборг, оснащенный смертоносным оружием — ракетница, автомат, двойной шестиствольный пулемет, бомбы, мины и четырехствольный ракетомет. Wasteland Warrior — боец химзащиты, точнее, химнападения. Применяет распылитель ядов или радиоактивную энергетическую пушку. Дополнительное вооружение — дискомет, напоминает аналогичное оружие из Redneck Rampage, и небольшая атомная бомба Nuke, способная с одного попадания разнести в клочья даже Shambler. И наконец, Quake Soldier — самый близкий нам персонаж, не претерпевший никаких изменений.



А вот и мир фэнтези. Открывает список Fighter/Knight: средневековый воин, отлично владеющий мечом. В другом оружии не нуждается, а кроме того, может метать маленький факел, разгоняющий тьму. Mage, как и положено, отлично управляется с заклинаниями типа lightning, cloudkill. Третий по списку персонаж — Cleric: святой отец, вышедший на тропу войны. Ведет огонь стрелами кислоты. Способен вызывать огненных духов, поражающих врагов молнией (lightning). Самое главное его оружие — генерация всех игровых бонусов: аптечек, брони, вплоть до Pentagram of Protection, Ring of Shadows и Quad Damage. Следующий — Ninja, возводящий умение тихо убивать в ранг искусства. Оружие — различные виды метательных ножей и бомбы. Как и снайпер, снабжен специальным крюком. Monk: монах, борец за очищение через веру. Очищает различными видами заклинаний типа fireball. Как и клерик, обладает способностью генерировать различные бонусы.

Кроме вышеперечисленных возможностей, каждый персонаж наделен несколькими видами характеристик — это Strange, Dexterity и Intelligence, величиной от 5 до 20 единиц, но смысл этих характеристик скорее показательный, нежели практический.

Изначально данный add-on планировался как интересный cooperative, но затем плавно перетек в multiplayer deathmatch. После весьма положительной реакции играющей публики, команда разработчиков расширила штат и приступила к созданию финального коммерческого релиза — 13 уровней, 80 видов оружия, 60 типов моделей и 14 классов персонажей. Наша рекомендация: ждать Future vs. Fantasy стоит, и даже очень.

Special Forces Quake





Точная статистика показывает, что боевик на сегодняшний день — самый популярный из киножанров. Подтверждением тому служит конверсия Special Forces, переносящая суперкоммандос в игровую среду Quake. Противниками являются какие-то личности в "камуфляже", очевидно, тоже боевики. Как и следовало ожидать, автор уделил самое пристальное внимание переработке оружия. Коммандос оснащен мачете, Assault shotgun, скорострельным автоматом MP5 со сменным магазином фонарем и лазерным прицелом. Еще есть мощная снайперская винтовка и газовые гранаты. Вполне уместен и альпинистский крюк-кошка.

Вражеские морские пехотинцы — фактически оригинальные модели солдат, на которые "натянуты" новые текстуры (skin). Есть и действительно новый объект — маленький вертолетик с ракетными установками.

Кроме всего прочего, главный персонаж получил возможность приседать, что несколько скрашивает обыденность Quake-будней. Вообще, Special Forces Quake — довольно любопытная и добротная переделка на уровне freeware.

Archmage

Игра сделана в стиле fantasy с явным уклоном в сторону RPG. Вы — молодой маг, ученик колдуна, познающий тайны волшебства в процессе прохождения игры. Ваш внешний вид довольно стереотипен — борода, длинный плащ, магический посох и мудрая ленинская улыбка на небритом лице. Никакого оружия, холодного или огнестрельного, в игре нет, все опирается на использование магии.

Путь от новичка до Архимага (Archmage) довольно долог — он состоит из десяти промежуточных стадий опыта (experience). Как и понятно, опыт прибавляется с уничтожением монстров и выполнением игровых задач. Каждый уровень опыта характеризуется появлением новой магии, прежняя при этом совершенствуется либо исчезает. Изначально вы обучены магии ракет (Magic Missiles),

света (Light), энергетического щита и умения созывать монстров (Monster Summoning). В качестве союзников выступают известные по Quake монстры, а вот противники будут другими.

Во-первых, есть NPC, с которыми можно пообщаться. В ходе общения с Хранителем, например, проясняется история таинственного мира Archmage. Картину реалистичности происходящего усиливает наличие разной мелкой живности — щебечущих птичек, летучих мышей и крыс, суетящихся под ногами. Настоящие же враги немногочисленны, зато каждый из них наделен весьма продуманной моделью поведения. Гигантские пауки, атаковав героя, отступают и прячутся по щелям. Малорослые гоблины, метнув копье, бегут поднимать свое оружие, а будучи зажатыми в углу — принимаются лупить мага кулаками. Одни только безмозглые скелеты идут напропом, без разбора молотя костяными верхними конечностями. Босс игры — огромный летающий глаз с щупальцами, Bhedyr, атакует буквально со всех возможных точек помещения, постоянно меняя оружие.

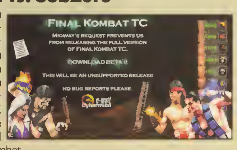


Отдельно стоит сказать о боях между компьютерными врагами и наколдованными с помощью заклинания Monster Summoning союзниками. Чрезвычайно забавно наблюдать, как сгенерированный ротвейлер гоняется по всему уровню за пауком или перепуганной крысой, пытаясь ухватить его (ее) зубами. Частенько уподобляются собаке и наколдованные солдаты, открывая беспорядочный огонь по любым потенциальным противникам. Впрочем, ваши призрачные соратники всегда оказывают вам реальную помощь, успевая за период своей обычно не столь уж и долгой жизни изрядно подсократить вражьи орды.

Переданная авторами fantasy-атмосфера, сдобренная многочисленными неординарными находками, делает Archmage вполне профессионально выполненной разработкой, заметно выделяющейся на фоне остальных add-on. Сейчас это shareware, и финальная версия будет некоммерческой, что в какой-то степени странно — игра могла бы иметь серьезное будущее.

Final Combat: Scorpion vs. SubZero

Игровая среда Mortal Combat достигла невероятной популярности со времен выхода первого шедевра серии. Идея воплощения героев MK в новой обстановке реализована в total conversion Final Combat.



Бета-версия предоставляет возможность сыграть в Quake от лица шести героев кровавого файтинга. Некоторые из них обладают не только общими, но и уникальными способностями и оружием. Для выбора доступны SubZero, Scorpion, Reptile, Smoke, Raiden и Ninja, причем у всех по несколько сот единиц здоровья, как при действии Pentagram of Protection. За клавишами от 2 до 8 у каждого персонажа закреплены стандартные средства Quake. Ну а буква Q и цифра 1 активируют те самые уникальные способности и оружие.

Уникальная способность SubZero заключается в замораживании врагов; он также способен практически мгновенно преодолевать большие расстояния с помощью прыжка. Scorpion не расстается со своим смертоносным крюком, выскакивающим из ладони. Крюк дает ему возможность подтягивать к себе беспомощных монстров и позволяет подтягиваться на разных высотах. Reptile постоянно носит на пальце Ring of Shadows и, опять же, очень неплохо прыгает. Raiden насылает на врагов смертельный дождь, по силе действия сравнимый с гранатами. Smoke и Ninja ничем особенным не выделяются, если не считать умения метать кинжалы.



Все герои, не в пример файтинговым прототипам, владеют одним единственным приемом рукопашного боя — избиение противника кулаками. Из области любопытного: разработчики ввели в игру возможность переключиться на внешнюю камеру — вид "от третьего лица" — главное достоинство этого состоит в том, что можно поразглядывать своего персонажа со стороны, одновременно предаваясь мечтам о скором выходе Mortal Kombat IV.

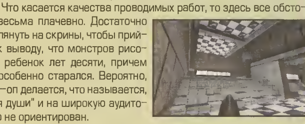
Ghost Busters



Охотники за привидениями — не менее известные и популярные герои, чем бойцы Mortal Combat. Поклонник Ghost Busters, разрабатывающий add-on, заменил стандартного персонажа Quake на охотника, облаченного в коричневый спецкомбинезон. Со стороны привидений следует ожидать: гигантского снеговика, зубастых hellbound и множества других переселенцев из потустороннего мира. Все они, ясное дело, сами не прочь поохотиться на Ghost Buster'ами.



Что касается качества проводимых работ, то здесь все обстоит весьма плачевно. Достаточно взглянуть на скрины, чтобы прийти к выводу, что монстров рисовал ребенок лет десяти, причем не особенно старался. Вероятно, add-on делается, что называется, "для души" и на широкую аудиторию не ориентирован.



X-men

Данная конверсия основана на сюжетной линии комиксов компании Marvel: в мире Domination возродился Apocalypse, и орды мутантов пришли в наш мир. Чтобы расправиться с Apocalypse, нужно найти сверхмощное оружие Magneto. Это и является основной задачей в игре.



Вам предлагается играть за самого доброго и справедливого мутанта. Мускулистый супергерой оснащен суперсредствами уничтожения: многоствольный пулемет, многоствольный же гранатомет и еще все то, что обычно художники комиксов вкладывают в руки персонажей. На пути к цели вам будут противостоять до двенадцати видов мутантов, каждый их которых не только владеет различным оружием, но и отличается специфическими особенностями. Например, Psylocke воздействует на героя психически, на уровне подсознания, а Archangel роняет на игрока стальные перья со своих металлических крыль-









ев. Bishop банально обстреливает вас из Большой Пушки (Big Gun), а оригинал Iceman замораживает до состояния мороженой рыбы. И есть еще некая Storm, способная повелевать погодой и обрушивать сокрушительные ураганы и молнии.

Все модели мутантов тщательно проработаны, их пестрые обтягивающие костюмы бросаются в глаза богатой палитрой красок, а движения отточены до мелочей. Про оружие можно сказать, что выглядит оно так же красиво, как и называется. Без сомнения, эти модели и оружие — одни из самых красивых среди переделок Quake, считая и Hexen II. Текстуры здесь опять же красочные, характерные для мира комиксов и мультфильмов.

X-men — одна из самых увлекательных TC для Quake. Впрочем, многих может отпугнуть от нее полное отсутствие характерной для Quake мрачности окружающей среды, сдобренной агрессивной кровожадностью ее обитателей.

New World Disorder



Такое название можно перевести как "Мир Хаоса". И действительно, действие разворачивается в мире недалекого будущего, мире анархии и произвола. Игроку предлагается выжить в суровых условиях тотального беспорядка, преодолев все препятствия и разобравшись со всеми антисоциальными элементами. Для чего вам в руки вручаются: катана, пистолет, пистолет-автомат Uzi и WOW — оружие, радиус действия гранат которого составляет около двадцати метров. Есть также напалмовые бомбы — нечто подобное реализовано в TC The Malice.

New World Disorder сейчас еще пребывает в процессе интенсивной разработки, так что мы рассказываем о нем не на основе личного опыта, а на основе имеющейся информации.

В игре будут и NPC и явные противники, четырех видов.



Во-первых, вольные бандиты (Gangs), различающиеся между собой оружием, внешним видом и даже прическами. Вторые — киборги (Cyborgs). Далее — охранные механизмы (Security Droids) — небольшие роботы с мощным вооружением. И, наконец, представители мафиозных группировок. Кроме всего прочего, игроку предоставляется возможность воспользоваться техническими средствами передвижения: мотоцикл, Stealth Car или Battle Car.

Все модели персонажей и техники тщательно проработаны графически. Кроме того, разработчики обещают высокий уровень AI и реалистичное поведение. Если это так, то прогулки по футуристическому New World Disorder могут стать весьма занимательными.

Giana

Это более чем неожиданный проект, базирующийся на воспоминаниях о старых-добрых скроллинговых играх, столь популярных в середине 80-х годов. Авторы предлагают нам вспомнить хит того времени — Giana Siaters, игру, повествующую о приключениях двух маленьких сестер, отправившихся на поиски своей пропавшей мамы.



Собственно, Giana — не 3D action, а милая 2D скроллинговая аркада с трехмерными объектами и персонажами. Все выполнено с такой любовью и настолько добротно, что можно забыть о других фаворитах жанра — SuperMario Bros и им подобных. Можно играть вдвоем — за двух сестер, а можно одному — за Джиану. Все оружие соответствует атмосфере ненасилия и базируется на эволюциях жевательной резинки — Bubble Gun, Floater Gun и тому подобное.

Раздел 4. "Бесполезные" конверсии

Существует несколько переделок, целью которых была исключительно сама переделка. Особого смысла в них нет, и они, как правило, сделаны для того, чтобы играющий отвлекся от самой идеи 3D action, пусть на короткое время. Потому как долго играть в такие конверсии довольно трудно.

Quess



Вообразите себе гигантскую шахматную доску, фигурами на которой выступают монстры Quake. А сама доска расположена в центре типичного для Quake готического замка. Все фигуры, то есть монстры, одеты в "жилетки" двух цветов, в соответствии с шахматными правилами. Каждому виду фигур соответствует свой монстр — в прямой зависимости от его силы и внешних данных. Например, пешками выступают Knight, ладьи — Ogre. А королева, естественно, Shambler.

К сожалению, авторы не реализовали алгоритм игры компьютера, поэтому в Quess можно играть только вдвоем — друг против друга. Да и механика передвижения фигур оставляет желать лучшего — необходимо указкой в виде гигантской человеческой головы ткнуть в желаемую фигу-



ру, а затем ткнуть в выбранную клетку на доске. Затем монстр перебирается на эту клетку, и если там находится фигура противника, происходит схватка. Результат, естественно, зависит от шахматных правил — тут никто не стал изобретать велосипед. И правильно. Безусловно, на Quess стоит взглянуть, даже если вы не играете в шахматы. Такого дикого варианта "battle chess" вы больше нигде не найдете.

Club-Shub

Хочется особо отметить этот patch. Как сказано в readme-файле, "Club-Shub — клуб, куда монстры приходят развеяться и "оттянуться" после напряженного трудового дня, проведенного за охраной мрачных подземелий и замков Quake."

Данный patch содержит всего один уровень, выполненный в виде... ночного клуба. Со столиками, сценой и танцевальной площадкой. Вы можете ходить по клубу без малейшей боязни — отдыхающие монстры не обращают на вас никакого внимания, аналогично режиму Notarget. На сцене выступает ансамбль из нескольких Grunt, в руки которых вложены гитары, а по всему залу разносятся звуки музыки hard'n'heavy. Движения монстров в состоянии idle несколько изменены так, что они колышутся и дергаются в такт музыкальным ритмам. Почти все аборигены Quake целиком поглощены танцами, но некоторые взбираются на трамплин, размещенный над сценой, и прыгают в объятия восторженной толпы. Далее они, как это изредка случается на рок-концертах, проносятся другими слушателями на руках почти по всему залу. Зрелище просто завораживающее. Особенно восхитительно смотрятся лихо отплясывающие Shambler'ы.

Хотя ничего сверхнеобычного Club-Shub не демонстрирует, зато гарантирует заряд хорошего настроения. Большое спасибо авторам за такую забавную идею.

Раздел 5. Multiplayer

Даже не стоит углубляться в разговоры о том, что в Quake режим multiplayer не только достойно конкурирует с однопользовательской игрой, но и превосходит ее по увлекательности, динамизму и прочему подобному. Вполне понятно обильное проявления Творчества, ориентированного исключительно на multiplayer. Начнем с ботов — моделей с необычайно продвинутым AI, призванным имитировать игру Deathmatch против человека.

Трудно быть ботом

Имеется два основных типа Quake-bot: для игры в Deathmatch на одной машине (применяются в основном для тренировки и улучшения реакции) и боты, заменяющие вас на Quake-серверах в Интернет, если вам потребовалось отлучиться от игры. Попыток создать действительно качественных ботов предпринималось великое множество, однако удалось это только считанным единицам.

Кстати, если в предыдущих четырех разделах мы отнюдь не стремились обозреть все существующее по данным направлениям, то в данном случае претендуем на относительную полноту охвата. Во всяком случае, здесь собраны все наиболее известные боты...

ReaperBot

Несомненно, самый известный и "раскрученный" бот. И, надо признать, вполне заслуженно. Его уникальная меткость стала нарицательной — про очень хорошо играющих любителей Deathmatch говорят: "Да он стреляет прям как рипер-бот!".

Действительно, победить рипер-бота становится практически невозможным, если не знать маленьких хитростей. Каких, спросите вы? Отвечаем: при всей его феноменальной скорости, он очень любит оставаться на месте и плохо собирает бонусы. Например, на уровне DM2 он никогда не сможет взять Quad-damage. Как сказали бы игроки со стажем: "рельсы у него не накатаны". Добиться высоких результатов при игре с ReaperBot вполне можно — просто не давайте ему доступ к мощному оружию.



И тем не менее, именно этот бот использовался многими известными российскими игроками для повышения своего уровня игры. Можно еще добавить, что ReaperBot по достоинству оценили разработчики из команды Epic MegaGames. Его автор, Steven Polge, был привлечен к разработке AI монстров для Unreal. После чего, кстати, рейтинг Unreal в quake'овском андеграунде значительно повысился.

BG Bot

Вышел всего несколько месяцев назад. Если бы судьба распорядилась иначе и BG бот был бы выпущен раньше, то он наверняка получил бы славу ReaperBot. Действительно, уже на втором уровне сложности играть весьма и весьма сложно: ввиду виртуозного владения легким оружием бот, не оставляет никаких шансов при встрече. И лишь ракеты или гранаты могут исправить положение, уж от них-то боту никуда не деться — потому как неповоротлив.

Но если вы решите, что просто сможете отрезать BG от пополнения боезапаса подобно ReaperBot, то вы сильно ошибетесь, потому как это — одно из самых приоритетных направлений бота, всеми силами отстаивающего нажитое. Не следует забывать и о крайне непредсказуемых вылазках бота, предпринимаемых в особо экстренных случаях — это может стать неприятным сюрпризом даже для профессиональных игроков.

Еще одно достоинство BG ботов — возможность качественной игры на незнакомых (новых) уровнях. BG Bot добротно реализован — но, как уж говорилось, появился он поздновато.

CTF Bot

Patch для Quake под названием Capture The Flag, придуманный и реализованный Zoid, стал одним из самых популярных. Особенностью CTF является принципиальная невозможность игры в одиночку, так как это соревнование двух команд, имеющих цель похитить флаг команды противника (аналог нашей пионерской игры "Зарница").

Для игры требуется минимум 4-6 человек — а посему появились CTF боты, имитирующие действия целой команды. Однако даже и сами по себе боты играют не очень хорошо. Стрелять они с горем пополам научились, а вот разумно двигаться — никак. А ведь в CTF предполагается очень активное, и, самое главное, слаженное движение всех членов команды. Вот это-то и явилось основной проблемой для программистов.

После долгих и упорных трудов некоторые CTF боты научились охранять свою базу, но только считанные единицы добираются до флага противника. И все — возвратиться назад они уже не могут — не научены.

Как единственный положительный момент, можно выделить возможность давать прямые приказы ботам своей команды. Это необходимо, иначе боты превращаются в тупую неподвижную толпу.

Все вышесказанное можно выразить все одной фразой: "хотели как лучше, а получилось как всегда." Играть с этими ботами практически невозможно.

DarkBot



DarkBot не является самостоятельной разработкой, а всего лишь объединением BG bot и CTF bot. Но как это реализовано! Такого дружелюбия интерфейса у Quake-patch еще не встречалось.

После выбора уровня игрок в режиме наблюдателя помещается на этот уровень — проверить и ознакомиться, а затем экранными меню определяется тип игры (deathmatch, teamplay или CTF), уровень сложности, количество противников, и только после всего

этого начинается сама игра. Существенным отличием от исходных ботов служит повышенная прыгучесть DarkBot, не в смысле высоты прыжков, а в смысле их частоты, что подчас выглядит довольно-таки забавно. В общем, очень рекомендуем.

Eliminator Bot

Считается одним из лучших ботов. Даже лучше, чем ReaperBot. И на наш искушенный взгляд — это действительно так. Пройдя долгий путь эволюции, данный patch стал действительно наилучшей разработкой в данной области.



Независимо от ваших маневров и попыток уклониться, стоит лишь появиться в поле зрения Elim Bot, как потеря здоровья от любого вида оружия вам обеспечена. И гранатами закидают, и из Thunderbolt поджарят — все, что пожелаете. А уж на месте этот бот не стоит никогда, так как применяется оригинальное решение: для каждой карты программа использует нечто типа маршрутного листа, заранее написанного для каждого уровня. Eliminator легко берет пресловутый Quad-damage на карте DM2 Eliminator, что, скажем, для ReaperBot невозможно даже теоретически. Игра происходит на равных, и не подпустить бота к оружию практически нереально. В итоге, бот хоть и не умеет играть на незнакомых картах, зато на "родных" себя отлично проявляет.

Mystery Bot

Как вы думаете, тяжело создавать ботов?.. Автор Mystery Bot, вероятно, решил, что это просто. Но он слегка погорячился. И вышел у него соответствующий продукт интеллектуального совершенства — и в лаву он сам прыгает, и под водой может плавать до бесконечности.

Впрочем, это еще не самое страшное. Бот обладает какой-то феноменальной неуязвимостью и погибает очень редко. Лава ему нипочем. Ваше оружие, видимо, тоже — иногда в него можно всадить весь боезапас, а ему хоть бы что. Но это все цветочки — а вот если вы все-таки запустите несколько ботов, то они, бедные, будут драться очень долго и жестоко... правда, исключительно между собой, на вас и внимания обращать не станут.

Справедливости ради надо признать, что данный бот все-таки по уровню перемещается и даже иногда бонусы берет. Присутствует также возможность запуска ботов в режиме teamplay, CTF и подключение к Интернет-серверу, но все это реализовано на редкость убого, также как и несколько примитивных уровней, прилагающихся к боту.

Складывается такое ощущение, что данный бот — большой юморист, и сделан он исключительно в целях получения играющим заряда здорового юмора.

TF Bots

Самый популярный multiplayer patch — Team Fortress — не мог остаться без внимания авторов ботов. В итоге мы имеем то, что, с некоторой оговоркой, можно назвать Team Fortress ботами. Но мало того, что боты играют не за все классы персонажей Team Fortress, так они еще и командный дух не соблюдают. За 1,5 часа игры на карте 2fort4 (один из самых популярных уровней для TF) боты команды противника только один раз притащили вражеский флаг. К тому же, они практически всегда стоят там, где и "родились". А в Team Fortress распределение оружия зависит именно от таких мест. И еще маленький нюанс — в TF оружие, на наш взгляд, достаточно несбалансированное. А учитывая, что меткость и реакция TF-ботов приближаются к ReaperBot, играть становится попросту неинтересно: по оружию ботов не зажать. Обидно.

The Oak

Данный бот имитирует робота Terminator из одноименного кинофильма. Имитирует, во-первых, тактикой — замирает на месте и выпускает весь магазин пулемета. Во-вторых, в зависимости от испытанного ботом повреждения он изменяет skin, что в Quake смотрится очень свежо. Для создания соответствующей атмосферы применены некоторые звуки из оригинального фильма. Очень



рекомендуем взглянуть — монстр хоть и один, но зато — красавец!

Недавно стало известно, что автор приступил к созданию Oak бота для Quake II. Остается пожелать ему всяческих успехов на этом нелегком поприще.

PingBot

Бот игр клиент-сервер с очень интересной задачей. Как известно, некоторые Quake-сервера настолько популярны, что пробиться на них практически невозможно. А если уже пробиваешься, то потом просто жалко уходить.

Так вот, PingBot, будучи запущен в on-line, будет прочно удерживать за вами место на сервере. Вы скажите: "А что мешает просто оставить управление игрой в покое?". На самом деле, все не столь элементарно — недействующих игроков сервер отключает, дабы освободить место другим. А с помощью PingBot вы свободно удержите право на игру. По нажатию любой клавиши управление возвращается играющему. PingBot кажется самым ненужным типом ботов, по крайней мере, в нашей стране.

Zaphbot

Стандартный proxy-bot (proxy — специальный режим получения информации с сервера через некое подобие кэш) с возможностью контролировать лаг и количество игроков. Кроме того, автор хотел создать бот, способный сражаться с другими ботами при игре через Интернет. Но ему явно не удалось претворить свою идею в жизнь в том виде, как она ему грезилась. Потому как бот не падает в воду, кислоту и лаву, не стреляет по дверям и стенам и умеет прыгать. Ничем не примечательный бот, простой как плоская шутка.

Gyro Bot

Один из самых свежих ботов. Не очень крут, зато отличается джентльменским поведением.

Предположим, у вас в руках Perforator, а у бота — ракетница. В этом случае бот переключит свое оружие на Perforator и будет играть "по-честному", тем же оружием, что и вы. Даже если вам вдруг взбредет в голову фехтовать на топорах, бот не откажется от предложения и с радостью бросится на вас с Axe наперевес. Перемещается по уровню Gyro Bot откровенно слабо, как говорится — где родился, там и умер. Но это отнюдь не уменьшает удовольствие от игры.

Ведь согласитесь, редко представляется возможность объективно оценить свой уровень владения оружием.

Zeus Bot

Режим Deathmatch — не главный для этого бота, так как первоначально он задумывался только как помощник в singleplayer игре, на манер GuideBot из Descent II. И, надо сказать, реализовано это действительно здорово. Сражается бот очень самоотверженно и грамотно: скажем, запросто может атаковать шамблера с одной двустволкой и при этом остаться в живых. Если вы во время боя случайно зацепите его, он возмущенно вскрикнет. Ну а если ваше попадание окажется для него фатальным, Zeus Bot перед смертью скажет: "Хозяин, в следующий раз используйте мой выключатель".



Удачной находкой можно считать многофункциональный дисплей, на котором наглядно отображены "здоровье" бота, а его текущая цель обведена красной рамкой. Если вам так и не удалось пройти Quake, стоит поиграть на пару с этим ботом — вроде чест-

но, да и полегче.

Но вот в Deathmatch... тут Zeus Bot будет похуже ReaperBot или Eliminator: и меткость ниже, и двигается поменьше. Зато сражаться с ним увлекательнее. Более реалистично, что ли. Например, после недолгой схватки, потеряв часть здоровья, бот стремится убежать, подлечиться, и уж только потом начинает опять искать вас. Также присущи боту повадки закоренелого фаната DOOM. Например, выскочив из-за угла и пустив ракету, Zeus сразу же возвращается на исходную позицию.

Есть и еще несколько приятных мелочей. Например, очень стильно нарисованы skins, коих всего три штуки, и их можно менять прямо на ходу.

Swim Bot

Бот, который хорошо плавает и разумно сражается под водой. Он базируется на BG боте, и хотя его интеллект слабее Reaper, война под водой достаточно интересна. Например, если бот задыхается, то всплывать он будет, не прекращая стрельбы, а иногда и вовсе всплывать не будет — лишь бы вас расстрелять. В редких случаях бот может провести под водой минут 10 без всплытия, и — хоть бы хны! Это немного странновато, и смешно наблюдать, когда бот всплывает как ни в чем не бывало.

Swim Bot явно предназначен для бывших водолазов, ведь при игре по сети воевать под водой приходится не так уж и часто.

StoogeBot

StoogeBot при условии быстрого connect будет играть на сервере вместо вас. На самом деле, вам все-таки придется управлять ботом, но на уровне глобальных команд, например: иди в ту комнату, атакуй того-то. Стрелять бот может и сам.

Теоретически, Stooge предназначен для игры двух человек по сети, когда один из них играет за бота, а другой — против. Но честно сказать, это уж очень экзотичное применение ботов. Лучше, наверное, самому сыграть.

А вообще, прочтя чуть раньше про PingBot и сейчас про StoogeBot, вы без труда догадаетесь, почему на многих Quake-серверах применение ботов категорически запрещено.

Terminator Bot for Quake

Один из самых известных клиент-серверных ботов, написан соавтором спецификаций для QuakeC. Можно проверить быстродействие сервера или включить режим наблюдателя. Но надо сказать сразу: игровой модуль выполнен на редкость плохо, даже хуже аналогичных ботов. Итог такой: это оказалось хуже, чем мы могли себе представить.

Loef Bot

Самый простой бот клиент-сервер, основанный на исходном коде Terminator Bot. Под Windows 95 программа может заходить на сервер в любой конфигурации сети. Если оставить бот на сервере, то можно получить общую статистику.

Основное достоинство Loef Bot: в режиме proxy способен сообщать координаты противников (шпионит, короче), содержит хорошую документацию и легок в настройке.

Раздел 6. PC & TC для Multiplayer

По причинам, затронутым выше, появляются конверсии, меняющие сам смысл игры в многопользовательском режиме или добавляющие новые элементы. Вместо привычных Deathmatch или Cooperative появляются абсолютно новые игры. Их-то мы и рассмотрим далее.

Capture The Flag

Как отмечалось выше, эта игра по сути похоже на нашу "зарницу". Играют обычно командами по 2-6 человек. Существует несколько сценариев игры в "зарницу". Один из них — проникнуть на базу вражеской команды, похитить флаг и вернуться с ним на свою базу.

И вот, после выхода Quake, Dave 'Zoid' Kirsch, сейчас работающий в id Software, решил перенести этот заманчивый сюжет в мир 3D action. Реализация выглядела следующим образом. Существует две команды: красная и синяя. Далее — все по сценарию, но за каждую удачную попытку всей команде начисляется фраг (кто не знает — очко за победу).

От этого процесс игры в высшей степени и крайне и даже чрезвычайно изменился. Главным выступила слаженность действий всей команды, а не умение быстро и метко стрелять. И командная игра стала намного более увлекательной и эмоциональной. Оружие осталось прежним, зато была добавлена такая интересная вещь, как Grappling Hook. Сей агрегат позволяет цепляться за стены, пол или потолок и подтягиваться к ним. Естественно, применяется крюк в качестве оружия.

Отдельного слова заслуживают руны. Они теперь выполняют роль бонусов, дающих их обладателю уникальные возможности. Вы можете подобрать: повышенную скорострельность или мощность оружия, скорость движения или устойчивость к внешним воздействиям. Но самое главное — действие рун не прекращается до самого до момента смерти персонажа играющего.

Сначала CTF был лишь серверным patch. Игра проходила на стандартных уровнях, а флагами являлись золотой и серебряный ключи. Только потом, в версии 3 и 4, появились новые уровни. Они, в отличие от стандартных, являлись симметричными. Изменились и текстуры — по оформлению легко определить, на чьей базе находишься. В общем, целый комплекс нововведений обеспечил данному patch огромную популярность во всем мире.

Thunder Walker CTF

Дополняет уже существующий patch. Как уже понятно из названия, это дополнение для стандартного CTF. Добавилось 8 новых уровней гораздо большего размера, новые звуки, снайперская винтовка и воздухомет, позволяющий отбрасывать гранаты противников. Появилось несколько новых рун: невидимость (частичная) и вампиризм (насколько противник теряет здоровье от ваших выстрелов, настолько возрастает ваше). Короче, CTF стал еще более насыщенным и интересным.

PainKeep



14 сетевых уровней готической тематики, новые текстуры неба, плюс универсальный стартовый уровень. Возвращение на стартовый уровень происходит после окончания игры на других, и все желающие могут принять участие в выборе следующего по принципу голосования — в какой коридор больше народу отправится, тот уровень и будет запущен. Если мнения разделятся в равном соотношении, то уровень будет запущен случайным образом.



Новые бонусы включают в себя капкан, который, будучи поставлен, лежит до тех пор, пока кто-нибудь в него не попадется; жертва начинает истекать кровью и в итоге погибает, если его не расстреляет. Есть стационарная пушка, стреляющая во все и вся; самоуничтожается по прошествии 30-ти секунд. Модифицированный Grappling Hook позволяет подтягивать к себе предметы. Появилось Galaxy — нечто типа черной дыры, затягивает в эпицентр и рубит на куски. Есть разрывные пули, больше похожие на ракеты.

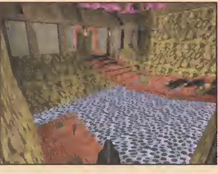
Deathmatch в PainKeep стал позиционным, засадным, а игровой процесс словно бы затормозился. Нет присущего Quake динамизма, все медленно и похоже на шахматы. Данный patch неплох для игры через Интернет — даже с большим ping сидишь себе, расставив ловушек, а фраги потихонечку растут.

Killer Quake Patch

Как вы думаете, что будет, если совместить все виды оружия, сделанные умельцами со всего света для Quake? Правильно, по-

лучится Killer Quake Patch, где на одну клавишу назначено от 5 до 10 видов оружия, таких как нож, топор, метательный топор, лук, арбалет, пистолет, ружье, двустволка, снайперская винтовка, пулемет, гвоздомет, игломет, гарпун, воздухомет, тяжелый пулемет, обычная ракетница, ракетница, атомная бомба и BFG. Совершенно понятно, что от множества предметов боезапаса игра жутко тормозит. Проще надо быть, проще! Ребята однозначно перестарались. Хотя можно посмотреть KQP, как энциклопедию по оружию мира Quake.

Urbana Quake

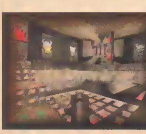


Не более чем набор неплохих уровней для multiplayer режима. 5 для игры CTF и 4 для deathmatch. Модели оружия остались прежними, а вот его действие изменено. Убойная сила ружья и двустволки увеличена, а скорострельность ракетомета уменьшена. Этим авторы добились полного баланса оружия, кстати, похожего на имеющийся в Quake 2.

Deathmatch Arena's Pak

Как уже понятно из названия, сборник уровней для deathmatch в Quake. Причем оружие, звуки и прочее останутся неизменными. Появились лишь новые уровни, но какие! В их создании принимал участие Dennis Katawasser, один из самых известных левелмэйкеров в мире. В частности, его Qcon1 заняла первое место на одноименном конкурсе. Всем поклонникам Quake-дизайна стоит посмотреть, всем любителям Quake следует поиграть.

HeadHunters





Задача игрока в этом patch достаточно нетривиальна — найти на уровне другого такого же и убить его стандартным оружием, причем за убийство фраги не даются — нужно отнести голову жертвы на алтарь, находящийся, как правило, в начале уровня. И уже только за принесенную голову можно получить честно заработанный фраг. Нести нужно быстро, ибо голову могут отобрать другие охотники, тогда и фрагов вам не видать, и свою голову потеряете. Причем если на алтарь принести 2 головы за раз, то очков вы получите уже 3, а за 3 головы — 6 очков, и так далее. В общем, очень захватывающая игра. Если после смерти не возрождаться, то глазами своей мертвой головы можно наблюдать за миром. Идея черного юмора внесена в Quake очень гармонично, сыграйте в HeadHunters обязательно!

StarWars CTF

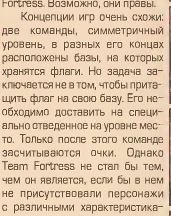
StarWars CTF после выхода Jedi Knight потерял свою актуальность, но месяц назад то был луч света. Удачная смена тематики — Звездные Войны плюс CTF = полный успех. Новое оружие: лазерный меч и лучеметы. А как красиво выглядят игроки в униформе Имперцев или в костюме Джедая!

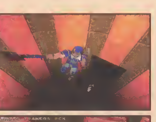
Присутствует несколько уровней, не только на планетах, но и на орбите, и на космических кораблях. Играть весело и интересно, нет мрачной атмосферы Quake.

Rocket Arena

Идея предельно проста — гладиаторские бои. Только что присоединившийся к серверу попадает в специальную наблюдательную комнату, выходящую окнами на круговую арену без всяких архитектурных излишеств. В случайном порядке берется один из игроков и помещается на Арену. К нему добавляется другой, и начинается схватка. Причем из оружия доступна только ракетница. Проигравший возвращается в наблюдательную комнату, и следующим идет игрок, присоединившийся к серверу после выбывшего. Следовательно, мастерство определяется только временем пребывания на Арене. Сводки выдаются постоянно, объективность — полная, если не брать в расчет ping.

Team Fortress















Как нам (и не одним лишь нам) кажется, Team Fortress — самый интересный вариант multiplayer игры на сегодняшний день. Некоторые фанаты полагают, что CTF является не более чем жалкой пародией на Team Fortress. Возможно, они правы.

Концепции игр очень схожи: две команды, симметричный уровень, в разных его концах расположены базы, на которых хранятся флаги. Но задача заключается не в том, чтобы притащить флаг на свою базу. Его необходимо доставить на специально отведенное на уровне место. Только после этого команде засчитываются очки. Однако Team Fortress не стал бы тем, чем он является, если бы в нем не присутствовали персонажи с различными характеристиками.

Класс игрока выбирается сразу после захода на сервер, и в течение игры, то есть жизни, поменять его нельзя. Всего имеется 8 классов. Scout — легко вооружен, соответственно очень быстро бегает. Sniper — экипирован снайперской винтовкой, один выстрел из которой убивает любого, даже самого защищенного игрока; недостаток — низкая скорострельность. Medic — вооружен ружьем и двумя топорами, одним из которых может лечить своих игроков. Spy — шпион, оружие — нож, позволяющий убивать бесшумно, и гранаты. Может принимать внешний вид любого другого персонажа или притворяться мертвым. Soldier — стандартный игрок из Quake. Pyros — огнеметчик; если вас задела огненная струя, то вы нескоро потухнете, а здоровье при этом падает. Demoman — шумный, медленный, вооружен огромным количеством гранат. Heavy Weapon Guy — распоряжается пушкой огромной разрушительной мощности. Основной недостаток — неподвижность во время ведения огня. Engineer — способен ставить стационарную пушку, что незаменимо при охране базы. Еще может устанавливать раздатчик боеприпасов, из которого, правда, могут брать как свои, так и чужие игроки. В дополнение к основному оружию, каждый персонаж несет несколько гранат, которые даются от "рождения" и найти их на уровне нельзя.

Самая главная особенность TF — требование *максимально* слаженной командной игры. Именно это обеспечило patch огромную популярность во всем мире.

Раздел последний и самый краткий

Skins



Skin — "кожа" или "одежда", которая может быть натянута на трехмерную основу — модель игрока. По этой причине существование skin возможно только благодаря режиму multiplayer. По сути — это bitmap рисунок, выполненный по определенному лекалу (или мерке) и раскрашенный в соответствии с задумкой автора.

Естественно, что skin не меняет ни анимации, ни звуков, ни саму модель, представляя собой самый быстрый и простой, в смысле требуемых усилий, способ разнообразить картину multiplayer игры. Так, "одев" своих персонажей в соответствующие skin, можно получить deathmatch между пингвинами и львами, женской командой танцовщиц и роботами Terminator, — словом, все ограничивается только буйством фантазии рисовальщика skin.

Кстати, еще одно важное применение skin — униформа бойцов Quake-кланов, образовавшихся в Интернет. По причине небывалого распространения данной формы Творчества, перечислить и десятую долю всех skin не представляется возможным. Приведем только один пример, Quakegirl — феминистский вариант персонажа игрока. Достаточно показательный пример, собственно говоря.

* * *

Ну вот, кажется, мы и закончили нашу всеобщую классификацию. Не хотелось бы подводить какие-нибудь окончательные итоги. Ведь уникальная открытая архитектура еще позволит не одной конверсии напомнить нам о душке-Quake. Тем более что сейчас — после выхода демо-версии Quake 2 —приятно вспомнить, с чего и как все начиналось, и проследить процесс развития. К тому же еще не поздно вписать ваше, читатель, имя во вселенную Quake.

И, конечно, было бы некрасиво с нашей стороны активно рекомендовать что-либо, не давая вам возможности самим испробовать все или часть из числа вышеперечисленного.

Оптимальный вариант — пробраться на сайт Slip Gate Central, наиболее мощный среди поисковых серверов по Quake, где вы обнаружите практически все, что есть в данном обзоре. Его адрес — www.slipgatecentral.com. Далее, различные Partial и Total Conversion лежат на ftp.cdrom.com/pub/idgames2. А для поиска ботов лучше всего обратиться на известный cdrom.com, в директорию /pub/quake/quakec/bots, — там все уже рассортировано и разложено по полочкам.

Олег Полянский,
O_R & Sumbur,
Александр Ланда

Редакторы Quake

Мы намеренно не затронули вопрос о тех средствах, с помощью которых делаются новые (пользовательские) уровни для Quake. Совершенно ясно, что для этого существует великое множество редакторов, от самых элементарных до полупрофессиональных, позволяющих импортировать/экспортировать текстуры, "на ходу" манипулировать с объектами и brush'ами. Вместе с тем надо отметить, что ни один из редакторов не является официальным, то есть выпущенным id Software и применявшемся при моделировании уровней Quake.

Подробный материал о таких редакторах составил бы немалый объем журнальных полос (а если бы мы еще и QuakeC начали расписывать...), поэтому отметим лишь самые известные средства.

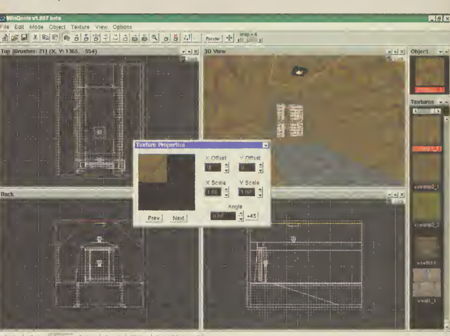
Во-первых, это **Deathmatch Maker** — первый редактор, "благословленный", в смысле — одобренный id. Несмотря на название, позволяет изготавливать уровни и для singleplayer. Очень нагляден, отличается удобным интерфейсом и относительной простотой освоения. Ко всему прочему, инсталлирует в директорию Quake десяток новых уровней, для образца, так сказать. Коммерческая версия издается Interactive Magic.

Далее следует **Qoole**. Крайне любопытен своим малым объемом и работой под DOS при достаточно широких и гибких возможностях. По наглядности слегка уступает предыдущему редактору, но это, в основном, зависит от вкуса пользователя. Является продуктом Lithium Software и распространяется shareware.

И, конечно, нельзя не упомянуть самый знаменитый редактор — **Worldcraft**, позиционируемый как самый легкий в освоении и, главное, обладающий самыми широкими возможностями. На деле все, мягко говоря, не совсем так. Интерфейс крайне сложен, а по возможностям и гибкости Worldcraft уступает другим редакторам.

Хочется повториться, сказав, что существует масса других программ, отличающихся по возможностям и по условиям работы. И однозначно определить лидера почти нельзя — дело крайне субъективное. Кому-то нравится одно, а кому-то другое. В любом случае, рекомендуем скачать несколько редакторов из Сети (их можно найти все на том же www.slipgatecentral.com) и, самостоятельно попробовав их в деле, приобщиться к кругу Творцов.

Александр Ланда



Quake на Интернет

www.slipgatecentral.com
www.planetquake.com
www.frag.com
www.stomped.com
www.brutality.com



MUD

Данная статья является авторской, и содержащиеся в ней мнения могут в чем-то не совпадать с мнением редакции.

И.Самойлов

Первые компьютерные терминалы, как известно, могли отображать только текстовую информацию. Соответственно, и первые игры на компьютере были текстовыми.

Должно быть, уже здесь, уже на этой строчке заядлый DOOM'ер подумает: "опять какой–то отстой!" и перелистнет страницу. И напрасно — потому как он лишит себя возможности побродить по самому загадочному, самому чудесному из миров. Миру, в котором возможно все. Миру MUD'ов.

В наше время бурного развития компьютерной графики, всяческих MMX и 3Dfx, DirectX и OpenGL странно слышать, что игра без графики (*вообще* без графики) не только имеет право на существование, но также и может являться увлекательной. Что находятся таки безумные, которые в нее играют.

Так вот, чтобы сразу вас ошарашить, сообщаю: в MUD'ы играет *огромное количество народа*. Куда там Diablo со всеми его серверами!

Что же касается графики... Господа, а вас от этой графики еще не тошнит? От всех тех мегатонн откровенного отстоя с общим бюджетом в миллиарды долларов, который все льется и льется, а потом со словами "Да, крутая графечка!" стирается вами с жесткого диска, а CD–ROM кладется под ножку шкафа. Можно еще привести и такой довод: представьте, что вы берете в руки книгу, перелистываете ее и говорите: "Я ее читать не буду, тут нет картинок!". Смешно? Мне нет. Многие люди вообще читать не умеют (в смысле — не хотят).

Итак, если обычную игру допустимо сравнить с кинофильмом или телепередачей, то MUD можно сравнить с книгой, и такое сравнение вполне правомерно. MUD, как и книга, не навязывает вашему воображению рисованные образы, но заставляет работать само это воображение.

Что такое MUD?

На самом деле известно значение только первых двух букв — они означают многопользовательское (multi–user) <нечто>. То ли подземелье (dungeon), то ли измерение (dimension). Кроме того, помимо MUD, можно повстречать такие аббревиатуры, как MUSH, MUSE, MOO (нет, отнюдь не Master of Orion) и еще, пожалуй, с десяток. И все-таки, что же это такое?

MUD — многопользовательская игра в Интернет. Мир MUD'а разбит на комнаты (rooms), связанные между собой в некоторую структуру. Вам дается описание комнаты, список выходов из нее, список персонажей и предметов, находящихся в этой комнате. В общем, что–то типа:

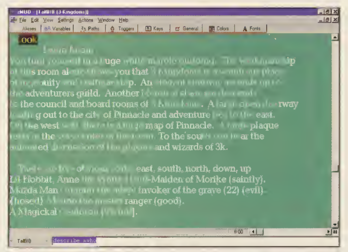
```
The Temple Square
[Exits: north east south west up]
You are standing on the temple square. Huge marble steps lead up to the temple gate. The entrance to the Clerics Guild is to the west, and the old Grunting Boar Inn is to the east. Just south of here you see the market square, the center of Midgaard.
A small white fountain gushes forth here.
A janitor is walking around, cleaning up.
<100hp 110m 120mv>
```

Мир MUD'а не статичен. Пока вы стоите и глазеете, вокруг происходит множество событий. Туда–сюда снуют игроки, а также всевозможные существа; где–то неподалеку раздаются истошные вопли о помощи; народ постоянно о чем–то переговаривается, кто–то что–то продает... Словом, жизнь кипит и бурлит.

В чем смысл игры? Смысл в развитии вашего персонажа, поначалу слабого и неумелого, и доведении его до неимоверной крутости — уровня героя (hero). Этот уровень является первым в иерархии бессмертных. Для достижения цели вам придется взаимодействовать с другими игроками, планировать совместные экспедиции, отыскивать полезные предметы, разгадывать тайны, участвовать в общественно–политической жизни. Бездельничанье не грозит.

Адреса MUD'ов и проблема выбора

В Интернет есть множество серверов, посвященных MUD'ам. Я использую MUD–Connector, адрес: **www.mudconnect.com**. Здесь вы обнаружите большое количество MUD'ов с их telnet–адресами и краткими описаниями. Присутствуют также ссылки на другие сервера со всякой всячиной, имеющей хоть какое–то отношение к MUD'ам.



■ Самая первая комната MUD'a "3 Kingdoms"

Выбор MUD'a, вообще говоря, является проблемой — их только на MUD–Connector'е около 900 штук, а там далеко не все! Тут совет один — пробуйте. Обратите внимание на строчку codebase: она описывает программную основу, на которой построен MUD. Для начала советую выбрать что–нибудь типа Envy, Circle или Smaug. Еще вам могут встретиться Mythran (почти тот же Envy) и RoM — он более AD&D'шный, чем другие. Все эти платформы ведут свое происхождение от Diku–MUD'a и относятся к "боевым" MUD'ам (больше драться и бродить в поисках сокровищ, чем разговаривать; общения, впрочем, тоже хватит, если вы того захотите).

Зайдя в MUD, обратите внимание на скорость обмена данными между вашим компьютером и MUD–сервером (игроки говорят lag, имея в виду задержку по времени). Если вы долго ждали, пока MUD хотя бы спросит ваше имя, то очевидно, что задержка очень большая. Для России и стран Восточной Европы это особенно актуально: MUD'ы то в основном в США расположены. Вы можете быть терпеливым человеком, но вряд ли ваш товарищ, с которым вы вместе уже 10 минут рубите дракона, оценит, когда дракон разорвет его на кусочки из–за того, что крик "Heal me" (вылечи меня) вы услышали с ма–а–леньким запозданием.

Впрочем, не все так страшно. Со многими MUD'ами связь вполне приличная. Зайдя в MUD, наберите команду who — список игроков, на данный момент находящихся в MUD'е. Если игроков вообще нет, значит, либо этот MUD только недавно открылся и там бывает

только автор(ы), либо MUD умер — автор его забросил. Если же список игроков растянулся на много экранов, значит, вы зашли в один из крутых и популярных MUD'ов.

Правда, радоваться преждевременно и в этом случае. Вы в нем себя будете чувствовать, как чукча, попавший из тундры в большой город. Все бегут куда-то, а до вас и еще 20-ти новичков, столпившихся возле входа, им и дела нет. Так что для начала лучше всего подходит MUD, где кроме вас еще от 1 до 20 человек. Тут и игроки повнимательнее, и боги (о богах см. ниже) не такие задерганные. Могут даже поговорить по-человечески, помочь разобраться.

Первые шаги

На экране строка *connected to что.то.там*. Появляется заставка MUD'а. Между прочим, не забудьте выбрать шрифт с фиксированной шириной в вашей программе-клиенте. MUD просит ввести имя вашего персонажа.

К выбору имени следует подойти со всей ответственностью. Нередко вам сразу же даются указания, каких имен следует избегать. В MUD'ах есть такое понятие, как role-playing. Здесь оно означает то, в какой степени ваш персонаж в своих поступках будет согласовываться с законами, обычаями и традициями здешнего мира. Некоторые MUD'ы очень строго подходят к role-playing, вплоть до того, что создание персонажа требует согласования всех его характеристик с богами данного MUD'а. И естественно, что если речь зашла о понятии role-playing, значит, вам предстоит вступить в живущий в четком соответствии со своей системой мир, где не удастся порассуждать о преимуществах нового процессора Intel — извольте оставаться в рамках тематики битв, походов за сокровищами дракона, преимуществ мифрильного доспеха и т.п. Впрочем, подобных MUD'ов не так много: в большинстве role-playing поощряется, но обязательным не является. Но вернемся к выбору имени.

Даже если нет прямых указаний, не выбирайте имен известных кино- или литературных персонажей, не допускайте нецензурных имен, избегайте слишком длинных и трудных для набора. Если MUD фэнтезийно-средневековый (а таких большинство) — не выбирайте имен, связанных с современной технологической реальностью. Желательно избегать также составных имен (типа OrcSlayer или VeryWiseHead). Неплохим выбором будет имя какого-нибудь персонажа русских былин — одного моего знакомого звали Кощей (Koshey Bessmertnyj). Кстати, это дает еще то преимущество, что вас сразу узнает русскоязычная часть играющих. А встретить соотечественников, согласитесь, приятно.

Ладно, имя с грехом пополам определили. Теперь о выборе профессии и расы — ведь не думаете же вы, что в MUD'ах живут только люди! Это было бы скучно. Вот несколько основных профессий, или классов:

Mage — колдун. Физически слаб, но умеет поджаривать своих врагов огненными шарами и вообще всячески всех изводить с помощью потусторонних сил.

Thief — ворюга. Тянет все, что плохо лежит.

Warrior — боец. Кулаки с пудовую гирю и мозгов как у воробья.

Cleric — священник. Поклоняется какому-либо богу, который за это дает ему силу исцелять и творить прочие чудеса.

Профессий (классов) может быть куда больше. Некоторые являются эдаким гибридом вышеназванных, типичный пример — паладин, помесь бойца со священником. Некоторые являются видоизменением основных, например, псионик — тот же колдун, но вместо потусторонних, магических сил использует скрытые возможности организма. А иногда встречаются и довольно оригинальные: что вы скажете о... вампирах, которым для поддержания жизни необходимо пить кровь, или о привидениях?

Расу лучше выбирать, исходя из класса. Эльфы неплохо колдуют, а тролли или великаны — хорошие бойцы. Люди, по традиции настольных RPG, являются самыми средними: одинаково плохо делают все.

Во многих MUD'ах вам предложат выбрать элайнмент (alignment). Не знаю, как это в точности переводится (если формально, то как "равнение", но вам от этого легче?). Означает оно, будете ли вы добрым, злым, или ни то ни се. Элайнмент может меняться по ходу игры, в зависимости от ваших поступков.

И еще один выбор — пол. Не удивляйтесь строке What is your sex (M/F/N). M, понятно, мужской (male), F — женский (female), а вот что такое N? Ничего особенного, нейтральный пол

или его отсутствие — для бесполых рас.

Словом, если вы играли хоть в одну RPG (в крайнем случае, сгодится и Diablo), то без труда разберетесь, что к чему.

Первые шаги (часть вторая)

Вот и все насчет выбора всякой ерунды — наверняка ваши руки уже сжимают рукоять меча или волшебный жезл, а из мыслей наблюдается только одна: "щас я им покажу, какой я крутой! Будут знать наших!".

Звук пинка — то ли вы распахнули ногой дверь, чтобы гордо войти в новый мир и покорить его, то ли вас пнули в... э... часть тела, по функциям противоположную голове, а дверь в новый мир вы открыли уже этой самой неголовой (проверка на прочность, что поделать...). Но, как бы там ни было, вы достигли своего — вы в MUD'е!

Не думайте, что все окрестное население тут же сбежится, чтобы поприветствовать вас, любимого. У всех хлопот полон рот, не до возни с каким–то newbie. *Newbie* — понятие глобальное, коротко переводится как "новичок", "чайник", ну а если вы программист, то вам что–нибудь скажет слово user.

Поэтому для начала вами займутся монстры. Стоп! Оставь эту железяку, поранишься. А ты, длинный, положь птичку на место — это статуэтка местного бога. Я, видно, неправильно выразился, не монстры, а *MOB*'ы — от слова mobile — "подвижный". Так в MUD'ах называются все живые существа, которые живут по воле компьютера и управляются программно, в отличие от PC's (player characters) — персонажей, управляемых людьми.

Mob не обязательно двигается, это может быть и разумное дерево. Но сам термин лучше — не станешь же мэра города называть монстром, обидится еще, стражу вызовет. Так что займутся вами Mob'ы, да и не вами, собственно, а вашим обучением. Прошли те времена, когда вам перед игрой надо было прочитать тонну документации. Теперь вас за ручку проведут по Школе для новичков, объяснят основные команды, дадут убить парочку Чудовищ для Начинающих. От вас требуется только одно — следить за текстовыми сообщениями. Впрочем, о командах я вам все же расскажу, на случай, если кто чего не поймет, оказавшись "в полевых условиях".

Команды

SCORE

Информация о персонаже. По мере развития вашего персонажа информация будет все более полной. Выглядеть она будет примерно так:

```
 You are Augustin the BattleMonk, level 12,
17 years old (11 hours).
 You are Human.
 You have 83/148 hit, 143/143 mana, 175/210
movement, 0 practices.
 You are carrying 22/32 items with weight
167/170 kg.
 Str: 14 Int: 16 Wis: 19 Dex: 13 Con: 18.
 You have scored 11926 exp, and need 1074
exp to level.
 You have 76197 gold in cash, 0 gold on the
bank.
 Autoexit: yes. Autoloot: yes. Autogold:
yes. Autosac: yes.
 Wimpy set to 40 hit points.
 Page pausing set to 40 lines of text.
 You are standing.
 You are slightly armored.
 Alignment: 1000. You are angelic.
```

Попробуем разобраться.

Hit points, hp — здоровье персонажа. Уменьшается, когда бьют.

Movement, mv — движение, запас хода. Характеризует усталость. Уменьшается при совершении любых действий.

Mana, mn — магическая энергия. Расходуется при заклинаниях.

Все вышеперечисленные параметры увеличиваются во время отдыха или сна, а hp и mv также под действием заклинаний.

STR(ength) — физическая сила. Определяет способность персонажа к переноске тяжестей и влияет на силу удара.

INT(eligence) — интеллект. Определяет скорость изучения новых умений и заклинаний.

WIS(dom) — мудрость. Определяет количество практик (practice), которые даются при перeходе на следующий уровень (см. также команду practice).

DEX(terity) — ловкость. Чем больше ловкость, тем проще вам уклониться (dodge) от удара противника.

CON(stitution) — сложение, конституция. Определяет максимальное количество hp, а также прибавку к hp при переходе на следующий уровень.

Вышеперечисленные показатели иногда называются статистиками, или атрибутами.

EXP(erience) — опыт. Дается за уничтожение всяческих врагов рода человеческого. При наборе определенного количества опыта вы переходите на следующий уровень (**level**), при этом увеличивается hp/mv/mn, а также количество практик.

Это — основные понятия, которые определяют вашего персонажа. Другие команды:

HELP — помощь. Просто **HELP** выводит список основных доступных команд. **HELP <команда>** дает сведения по конкретной команде.

WHO — список играющих на текущий момент.

LOOK — посмотреть, что вокруг.

EXITS — список выходов из комнаты.

EXAMINE <предмет/персонаж> — посмотреть на что–либо, например, на карту (**EXA MAP**) или на персонажа (**EXA Rakot**).

EAT/DRINK <еда/питье> — есть/пить. Еду можно купить в Bakery, а лучшее питье — городской фонтан (**DRINK FOUNTAIN**). Другой источник еды — части тела, которые иногда отваливаются от монстров, а выпивку (ВЫПИВКУ!) можно купить в баре.

INVENTORY, I — список предметов, которые несет ваш персонаж.

EQUIPMENT, EQ — список предметов, которые надеты на ваш персонаж. Сюда входят одежда, доспехи, мечи, волшебные посохи, кольца и пр.

WEAR <предмет> ALL — одеть. Особенно полезна команда **WEAR ALL** — персонаж одевает все, что можно.

WIELD <предмет> — вооружиться.

GET/GIVE/DROP <предмет> — поднять/дать/положить предмет.

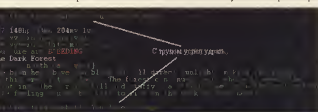
OPEN — открыть дверь.

UNLOCK — открыть запертую дверь. Необходим ключ.

KILL — убить. Этой командой начинается сражение с монстрами. Помните, что начать драку легко, а вот успешно ее закончить...

CONSIDER, CON <монстр> — примерно оценить свои шансы в схватке с данным монстром.

FLEE — попробовать бежать из битвы. Наказуемо потерей exp.



■ **Иногда главное — вовремя унести ноги!**

WIMPY <hp> — если во время битвы здоровье упало ниже установленного командой WIMPY, автоматически будет предпринята попытка бежать из битвы.

RECALL — перенестись к алтарю в Мидгаарде. Или не в Мидгаарде, но во всяком случае в безопасном месте.

CHAT <фраза> — сказать что–либо на весь MUD.

TELL <персонаж> <фраза> — сказать фразу определенному персонажу.

SAY <фраза> — сказать что–либо для всех персонажей в той же комнате, где и вы.

SAVE — сохраниться. Вообще говоря, запись производится автоматически через определенные промежутки времени, но, как известно любому, сохраняться никогда не вредно.

QUIT — покинуть этот мир и переместиться в серую reality. Кто никогда не был в reality, не пользуйтесь этой командой.

SLEEP — поспать. Да, да, в MUD'ах тоже надо спать :(. Во время сна hit point'ы и мана восстанавливаются быстрее. Правда, на спящих могут неожиданно напасть.

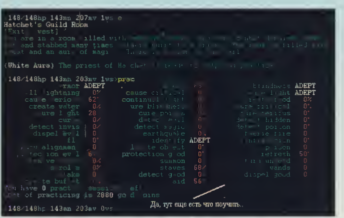
REST — отдохнуть. Тоже восстанавливает hp, но не так быстро, как во сне.

STAND — встать после отдыха или сна.

LIST/BUY/SELL/VALUE — эти команды действуют в магазинах или возле бродячих торговцев. **LIST** — список товаров, которые мож-

но купить. **BUY <предмет>** — купить предмет. **SELL <предмет>** — продать предмет. **VALUE <предмет>** — примерно оценить предмет.

TRAIN — увеличить силу/интеллект/мудрость/ и т.д. Команда действует только возле существа, которое может тренировать, к примеру, возле Мастера вашей гильдии (Guildmaster). Набрав **TRAIN**,



■ Репетиторство всегда было выгодным бизнесом

увидите, что можно тренировать и сколько это будет стоить. Потом наберите, например, **TRAIN WIS** — для увеличения мудрости.

PRACTICE, PRAC — развивать способность. Команда **PRAC**, как и **TRAIN**, действует только возле определенных существ. **PRAC** показывает, какими способностями вы обладаете и насколько они развиты. **PRAC <способность>** увеличивает ваши навыки в той или иной области.

CAST 'волшебство' — колдовать. Например, **cast 'fireball' rabbit** — послать огненный шар в кролика. В битве можно набирать просто **cast 'fireball'** — по умолчанию колдовство подействует на текущего противника. Наступательное волшебство начинает сражение с монстром. Есть и так называемые оборонительные волшебства, например, **cast 'armor'** — магическая броня, по умолчанию колдуется на себя, или **cast 'armor' Fedia** — чтобы помочь другу Феде, изнемогающему в битве с двенадцатиглавой гидрой.

Ну вот, последний монстр отдал богам свою электронную душу, вы с глупой улыбкой сжимаете в потных ладонях заветный диплом выпускника Школы — а дальше то что?

Отступите-ка score — какого вы там level'а? Первого? Ах, извините, второго? А теперь наберите-ка who. Что за народ бегает? Уж наверное покруче, чем вы. Непорядок! Что делать? Правильно — *тренироваться*! Тренировка в MUD'е состоит из избиения всего, что движется — с условием, что вы в состоянии *убить это*. Часто помогает команда con(sider) mob — оценить свои шансы в схватке с данным mob'ом. После школы вы, как правило, попадаете на Арену. *Арена* — специальное место, куда для таких как вы согнали самых простых для избиения существ — ящериц, змей, кроликов, волков. Вот и тренируйтесь...

Ты уже взрослый, сынок...

Покрутев на несколько level'ов, вы поймете, что Арена себя уже исчерпала. Выражается это в том, что за кровопускание пригнанным на нее существам вам уже опыта не начисляется. Настало время покинуть свой родной город и поискать соперников подостойнее.

Но для начала — пробегитесь по магазинам и проверьте свое снаряжение. Помимо оружия и доспехов, очень важно иметь источник света (факел, фонарь, заклинание или способность infravision), емкость для питья (желательно не пустую), какой-нибудь мешок, запасное оружие. В дальнем походе пригодится небольшая лодочка (canoe). Посмотрите, есть ли в MUD'е команда Recall, которая телепортирует на стартовую позицию. Команда эта полезна, если вы заблудились или попали во враждебное окружение, и чувствуете, что своими силами не выберетесь. Может быть, команды такой нет, но есть бутылочка с заклинанием recall — обязательно купите.

Итак, к путешествию вы готовы. Пора подумать о верных товарищах. Основная прелесть MUD'ов заключается в совместных действиях, в общении с людьми. С друзьями вы пройдете там, куда в одиночку соваться можно, но лишь покрутев level'ов эдак на 10. Боитесь, что вы с вашим небольшим уровнем будете обузой? Не переживайте. Население MUD'а недаром разделено на классы — каждый класс может то, чего не могут все остальные. Например, даже самый крутой боец не может наколдовать магическую броню или вылечиться от укуса ядовитой змеи. Тут ему пригодится помощь мага или священника, пусть даже и низкого уровня. MUD сбалансирован таким образом, чтобы стимулировать совместные действия. Чем больше группа, тем легче решаются любые задачи, и тем больше пользы для *каждого члена группы*.

В больших MUD'ах это приводит к идее *кланов* — постоянно существующих группировок, каждая из которых отстаивает свои интересы и помогает в первую очередь своим участникам. Кланы характеризуются наличием лидера клана, резиденции, особым каналом для переговоров и т.п. Следы деятельности кланов нередко можно увидеть на WWW страницах MUD'ов в виде газет, описания героической истории, изложения идей клана. Словом, разгул политических и военно-экономических страстей в пределах отдельно взятой части Сети. Еще более глобальной может быть борьба добрых и злых персонажей (помните про alignment?), противостояние Добра и Зла. Мир поделен линейкой, кто не с нами, тот против нас, монстры в ужасе забились в щели, боги бегают в смятении (сервер перегружен, щас все рухнет!) — на войне как на войне. А тут еще какие-то хаотические объявились, alignment у них почему-то нулевой, бей конформистов! — это уже с обеих сторон. Вам это какой-то мирок напомнило, да? Есть, есть такой MUD — то ли Грязь MUD, то ли Земля MUD — игроков куча, боги неизвестно куда смотрят, codebase давно пора upgrade'ить. Игроки сначала динозавров с мамонтами перебили, потом друг за дружку принялись. Короче, туда лучше не суйтесь — прибьют и фамилии не спросят. Займемся лучше нашим путешествием.

```
146/148hp 137mn 181mv 0ws
Your pound devastates the goblin!
The goblin's punch misses you
The goblin's punch hit you

141/148hp 137mn 181mv 0ws>
Your pound devastates the goblin
The goblin's punch misses you

141/148hp 137mn 181mv 0ws>cast 'cause serious'
Your invocation maims the goblin!

141/148hp 120mn 181mv 12ws
Your pound EVISCERATES the goblin!
The goblin's punch misses you

141/148hp 120mn 181mv 5ws>
Your pound misses the goblin
You block the goblin's attack with your shield
You dodge the goblin's attack
The goblin's punch misses you
The goblin's punch misses you

141/148hp 120mn 181mv 0ws>
Your pound misses the goblin
The goblin trips you and you go down!
The goblin's punch misses you

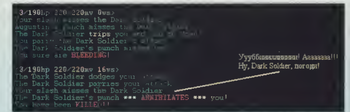
141/148hp 120mn 181mv 16ws>
Your pound *** ANNIHILATES *** the goblin!
The goblin is DEAD!!
```

Боевое заклинание - это да!
Противник мертв. Беднягу жаль

■ Применяем боевое заклинание

Немаловажным аспектом жизни в MUD'ах является смерть (ничего себе каламбурчик, подумал бы warrior Ржевский!). Во всех MUD'ах, кроме одного (см. выше) смерть может наступать неоднократно и приключаться довольно часто. А вот последствия в разных MUD'ах — различные. Проще говоря, если вы очнулись в морге с побитым лицом, но все ваши вещички при вас. Остается только выбраться из морга — и снова в бой! Хуже, когда вы очнетесь все в том же морге, но уже без вещей и без единого гроша в кармане. Оказывается вещички-то ваши лежат на месте вашей славной гибели, а там ведь монстры ходят — побитые и очень от этого злые. И вы их своей голой (сами знаете чем) не испугаете. Самое время обратиться за помощью.

Тут мой вам совет — всегда включайте запись журнала в своей программе-клиенте. Так вы сможете связно объяснить своим спасателям, где именно покоятся ваши вещи. И в том и в другом случае вы теряете некоторое количество опыта, который потребуется опять набирать. Так что о последствиях смерти в данном MUD'е узнайте заранее (чаще всего help death) и ведите себя соответственно.



■ Вот вырасту, вот стану сильным, вот тогда потягаемся, Dark Soldier!

В чужой монастырь со своим уставом...

Когда вы заходите в MUD, вам обязательно напомнят о правилах (rules). Правила следует прочитать и по мере возможности их придер-

живаться. Онн просты. Вот некоторые, которые самые основные.

Развлекайтесь! (have fun) — это основное правило.

Выражайтесь цензурно — ругань никогда не является прнзнаком культуры, даже еслн вас обуревают эмоции. В MUD'ах есть специальные команды для выражсння эмоций. Пользуйтесь — говорят, помогает.

Не сорите. Разбрасывая ненужные вам предметы, вы увеличиваете нагрузку на сервер. Пользуйтесь командой sac(rifice).

Помогайте новичкам. Человек вполне может разочароваться и бросить игру, если его убьют пять раз подряд, н наоборот, увлечься н получить массу удовольствия, если встретнт участие н поддержку.

Не препирайтесь с богами. Это их мир, в котором вы пока только гость.

Не дергайте богов почем зря. Для всякого обращения к богу должна быть веская причина.

Ну вот, вроде ничего не забыл. В любом случае, прочитайте правила — они от MUD'а к MUD'у разнятся.

Аспект понимания

Велик н могуч английский язык. Что, что? Вы нацноналнст? Вы все сказали? Да... русский язык тоже велик н могуч...

Для подавляющего большинства MUD'ов основным языком является английскнй. Оркестр, похоронный марш! Опять же, не все так страшно. Уверяю вас, если вы имеете дело с компьютером и тем более с Интернет, то ваших знаний английского для начала вполне хватит. Вы, может быть, не всегда сможете оценить по достоинству некоторые тексты, которые встречаются в MUD'ах, но игровому процессу это не помешает. А там вы н самн не заметите, как начнете бойко строчить по–английски, не задумываясь о временах и наклонениях. Впрочем, не буду на этом долго останавливаться, ведь нас MUD ннтересует как игра, а не какое–то учебное пособие.

Трудно быть богом...

Боги, или *бессмертные (immortals)*, — это те, кто постоянно поддерживает жнзнеспособность MUD'a, занимается изменением и улучшением игры, расшнреннем игрового мира. MUD, в отличие от других игр, ннкогда не становится законченным продуктом. Он постоянно изменяется усилиямн разработчиков, каждый из которых действует совершенно бескорыстно. И только в MUD'ах игрок может стать со–творителем игрового мира. Это выгодно отличает MUD'ы от игр, которые разрабатываются фнрмамн на коммерческой основе. Выпустят игру, ну еще патч к ней, но зто и все, ждите следующей версии, пншнте свон пожелания... Иначе в MUD'ах. Здесь вы можете увидеть свою идею воплощенной буквально на следующий день. Опять же, народец бегает с крнкамн "какой ... зто придумал, а подать его сюда!".

Боги различаются по своим возможностям. Самый главный бог

```
                    rstat
Name  The Temple Square'
Area  [      ]    ll } Diku    Midgaard'
 num  3005   Light  1   Sector  city
Temp Room flags  none
Orig Room flags  none
Description
You are standing on the temple square   Huge marble steps lead up to the
temple gate   The entrance to the Clerics Guild is to the west  and the old
Grunting Boar Inn  is to the east   Just south of here you see the market
square, the center of Midgaard
Characters  borgael man cityguard
Objects     fountain
North   To  3001   Key  -1   Exit flags  none
Keyword  ''   Description  You see the temple.
East    To  3006   Key  -1   Exit flags  none
Keyword  ''.  Description  You see the good old Grunting Boar Inn
South   To  3014   Key  -1   Exit flags. none
Keyword  ''   Description. You see the Market Square
West    To  3004   Key  -1   Exit flags. none.
Keyword  ' .  Description  You see the entrance to the Clerics Guild.
Up      To  3057   Key. -1   Exit flags. none.
Keyword  '    Description  You see the air

 896hp 10000m 5102mv
The cityguard has begun to sing
```

Так видят мир боги.

■ Трудно быть богом...

называется Implementor. Он обладает всей полнотой власти, вплоть до фнзического удаления игры с винтов сервера. Боги, как н игроки, подчиняются свонм правилам, одно нз которых запрещает непосредственно помогать смертным (т.е. снабжать мощным оружнем, помогать в битвах, вытаскивать нз всяческих передряг н т.п.). Если вы нуждаетесь в помощи, обратитесь сначала к более сильным игрокам. Относитесь к богам с уважением — нсредко зто очень заиятые люди, которые вовсе не обязаны для вас что–либо делать, но все–таки делают. Есть ряд полезных команд, которымн вы можете воспользоваться для того, чтобы помочь богам в их нелегком, но нужном деле:

BUG <текст> — указать на ошнбку. Имеется в виду программнстская ошибка.

TYPO <текст> — сообщить об опечатке, неверно набранном слове и т.п.

IDEA <текст> — если вас осенила гениальная мысль о том, что нужно сделать для повышения играбельности MUD'a, сообщнте ее богам.

Боги очень ценят дельные советы и всегда готовы отблагодарить за оказанную помощь.

Инструментарнй Миогопользовательского Подземельщика

Для игры в MUD достаточно любой telnet–программы. Впрочем, если хотите здорово облегчить себе жизнь, поищите специальную программу–клиент, которая только для MUD'ов и предназначена. На сегодняшний день я бы выделнл две самых крутых: ZMUD для пользователей Windows 95/NT н tintin++ для пользователей UNIX. ZMUD можно взять на **www.zuggsoft.com**, там же можно найти н множество ссылок на другне сайты, связанные с ZMUD'ом н с MUD'ама вообще. Также можно попробовать **ftp.game.org**.

Так чем же зти MUD–клиенты так облегчают жизнь?

Они сильно уменьшают колнчество введенного ручкамн текста, необходнмого для выполнения той илн иной операции. Напрнмер, вы натолкнулнсь на монстра с названием The Draconian Queen. Вместо того, чтобы писать kill queen или там kill draconian, вы делаете двойной щелчок на слове queen, а ZMUD генерирует команду kill queen н отправляет ее на MUD–сервер. ZMUD также может генерировать команды и в ответ на события, происходящие в MUD'e. К примеру, MUD посылает сообщение you are thirsty — вам хочется пить, а ZMUD ему н говорит: drink skin — попей, мол.

Надо заметить, что все "разумное" поведение клиентской программы вы задаете самн, а уже потом наслаждаетесь плодамн своих усилий. Я, например, к клавиатуре прибегаю только иногда, а в основном мышкой возюкаю. Исключение составляет только разговор с другнми нгроками, но тут уж ннкуда не денешься — клавнатурой слова вводить быстрее.

Приведенные примеры являются самымн простыми. В программировании MUD–клиента открыты шнрочайшие возможности, вы можете все обустронть на свой вкус.

Эпилог

Следует отметить, что почти все вышесказанное относится к "боевым" фэнтезийно–средневековым MUD'ам и не составляет, пожалуй, даже н сотой долн того, что вообще можно о них сказать. Помимо этого, есть еще и технотронные MUD'ы, и "социальные", где больше общения, чем нгры. Все, о чем рассказывалось в зтой статье, есть результат моего личного опыта н является нсключительно монм личным мнением. Если вы все зто и так знаете — снимаю перед вами шляпу. Если вы с чем–то не согласны — жду вас в любом pkiller'ском MUD'e, на выбор (*grin*). Если все это для вас в диковинку — пробуйте, надеюсь, вам понравнтся. Пншнте, буду рад.

Rakot, Implementor of Greylands MUD
telnet : bigfoot.link.lviv.ua 4000
http : http://www.link.lviv.ua/~igol/greylands.html
e–mail : igol@link.lviv.ua

Звуковые карты

для музыкантов

Данная статья является логическим продолжением цикла о звуке на компьютере, опубликованном в первом и втором номерах "Навигатора", где подробным образом рассказывалось о характеристиках звуковых карт с пояснением их назначения (статьи "Хорошие звуковые карты для игр... и не только" и "Звуковые карты. Подробно о характеристиках"). Если вам не привелось увидеть названные статьи, то будьте готовы к тому, что какие-то термины в тексте окажутся для вас непонятными. Тут уж ничего поделать нельзя – разве что посоветовать вам отыскать названные номера у друзей (в продаже их уж давно как нет) либо обратиться к нам на фирму за консультацией.

В данной статье, как и следует из ее названия, мы поговорим о профессиональных и полупрофессиональных звуковых картах, которые могут оказаться пригодны для музыкантов. Как вы понимаете, звуковую карту можно использовать не только для извлечения звуков в играх, но и для создания/обработки музыкальных треков. Моя задача сводится к тому, чтобы в достаточной мере подробно рассказать о наилучших звуковых картах из числа тех, которые сейчас можно купить в России, причем купить за приемлемые деньги. Всевозможные второсортные поделки, едва способные извлекать звук, в статье затронуты не будут.

Сильнейшими производителями звуковушек, подходящих для создания музыки, являются фирмы Turtle Beach Systems и YAMAHA Media Technology Division. Высокие характеристики и качество при относительно низкой стоимости – такое определение можно дать их продукции одной фразой. Кстати, для общего ознакомления на врезке приведены средние цены рассматриваемых карт по Москве.

Turtle Beach Systems: история становления

Как мне кажется, начать стоит со звуковых карт Turtle Beach Systems.

Turtle Beach Systems впервые заявила о себе на рынке в 1991 году, когда звук для IBM PC еще рассматривался как совершеннейшая экзотика и баловство, а сами звуковые карты производили немногочисленные компании. В большинстве они были созданы специально для производства мультимедийных компонентов (например, Creative Labs в юго-восточной Азии). Плюс существовали подразделения крупных корпораций, подчас убыточные и ориентированные на будущие прибыли, когда данное направление для PC таки получит развитие (например, YAMAHA).

Молодая американская компания Turtle Beach Systems не относилась ни к одним, ни к другим, так как изначально строила свой расчет на грядущее возрастание спроса. Ее политика с самого начала ставила себе целью выпуск плат с волновым синтезом, предназначенных для профессиональных музыкантов и пользователей с высокими требованиями к качеству звука на своем PC.

Turtle Beach Systems создавала "на завтрашний день". Рискованно – но риск в полной мере оправдался, так как благодаря выпуску профессионального звукового оборудования, превосходящего по своим характеристикам продукцию более именитых конкурентов, Turtle Beach Systems сразу же обратила на себя всеобщее внимание. В том числе и профессиональных музыкантов. Неудивительно – ведь ее продукция успевала включить в себя все новейшие технологические разработки, да еще и была более доступной по цене.

Крупные производители, не обладавшие значительными мобильностью и гибкостью (собственно, кто изучал экономику, знает, что чем меньше фирма, тем легче она приспосабливается к изменениям спроса на рынке), не успевали реагировать на быстро растущие требования к звуковым картам. А если сюда приплюсовать еще и то, что они обычно выпускали одну-две модификации, чем и гордились, в то время как Turtle Beach Systems всегда держала на рынке более четырех до мелочей продуманных моделей, тем самым ориентируясь на всех владельцев PC, от неискушенных в звуке пользователей до маститых профи... В общем, можно не продолжать.

На сегодняшний день "Черепахи" (дословный перевод от "turtles") по-прежнему верны себе и выпускают пять моделей звуковых плат, пригодных для профессионального и полупрофессионального использования. Вот о них-то мы дальше и поговорим.

Turtle Beach Systems: модели

Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001)

Как мне представляется, это хорошо продуманная звуковая карта, впитавшая в себя все современные технологические разработки. Узкоспециализированной на каком-либо отдельном направлении она не является. Иными словами, характеризуется беспроблемной совместимостью с DOS и Windows (95/3.xx) приложениями, будь то игры или какие-нибудь там деловые программы. Вполне годится для сочинения музыки, как и для всего другого. В разряд профессиональных ее ставят наличие 4 Mb ROM и возможность расширения RAM до 12 Mb (необходимо для создания и использования новых звуков), а также присутствие MIDI эффект-процессора. Собственно, здесь я склонен целиком и полностью согласиться с мнением журнала PC Magazine, присудившего TBS-2001 приз "Лучший выбор 1996 года".

В TBS-2001 реализован волновой синтез, присутствуют Full Duplex Internet (одновременное прослушивание и передача голосовой информации в Интернет), 16-bit оцифровка; отлично реализованная технология Plug&Play (к сожалению, дискредитировавшая себя в глазах пользователей серией звуковых плат Plug&Play от Creative Labs).

Средние цены в Москве

Turtle Beach Systems Tropez Plus (TBS-2001)	$170
Turtle Beach System's MultiSound Fiji	$335
Turtle Beach Systems MultiSound Fiji Digital I/O	$435
Turtle Beach Systems MultiSound Pinnacle	$515
Turtle Beach Systems MultiSound Pinnacle Digital I/O	$615
YAMAHA DB-50XG	$140
YAMAHA SW-60XG	$180

Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001)



Волновой синтез (WaveTable): синтезатор ICS WaveFront; каналов 32; ROM (ПЗУ) 4 Mb; 192 инструмента General MIDI набор; RAM установлен 0Kb наращиваемая до 12Mb 30pin SIMM 3 слота (устанавливать можно в 1, 2, 3 слота); Yamaha DSP effect processor с регулировкой уровня эффекта (Delay, EQ, Reverb, Chorus). Частотный синтез (Frequasion Modulation (FM)): Yamaha OPL3; каналов записи/воспроизведения 16; одновременное звучание инструментов 20; число операторов FM 4; количество синтезируемых инструментов 192 General MIDI набор. Оцифровка/воспроизведение: 16 bit; 48 Khz; Stereo; кодировка/раскодировка 4:1 ADPCM, A-lau, m-lau, u-lau, Mpeg, Intel Indeo, Microsoft Video, Quick Time; Duplex HDD Recording; Full Duplex Internet. Динамические характеристики: диапазон воспроизводимых частот 20Hz – 22 Khz +0/-1db; коэффициент нелинейных искажений <.01% (A Weighted), <.02% (Unweighted); соотношение сигнал-шум -89db (A Weighted), -87db (Unweighted); разделение стерео каналов 100Hz -90dBV, 1kHz -89dBV, 10kHz -83dBV; интермодуляционные искажения <0.1%; фазовые искажения +/-.1(. Цифровой и аналоговый микшер: линейный вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; микрофонный вход (цифровой) уровень; CD-Audio вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; линейный выход (цифровой) уровень, баланс; Digital Sound (WAV аудио) (аналоговый) уровень, баланс; музыка синтезатора (аналоговый) уровень, баланс; AUX вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс. Совместимость Plug & Play; DOS; Windows 95; Windows 3.X; Windows NT; Windows Sound System; Microsoft DirectSound; OS/2 Warp; Adlib; SoundBlaster; SoundBlaster Pro; General MIDI, SampleStore. Входы, выходы, интерфейсы, разъемы: линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Mono mini jack 3,5mm; CD-Audio вход Sony, Panasonic; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; AUX вход Stereo mini

При отсутствии Plug&Play BIOS, TBS-2001 не требует установки дополнительных менеджеров для работы в DOS.

Исходя из тематики данной статьи, у TBS-2001 есть только один серьезный недостаток: она в большей степени универсальна, чем специализирована на создании музыки.

Turtle Beach MultiSound Pinnacle (Digital I/O)

По-настоящему профессиональная звуковая карта, которая не только обладает отличным синтезом, но и несет в себе профессиональные динамические характеристики (сигнал-шум – 97db). А также, прошу прощения за поэтичный слог, воплощает в жизнь мечту оранжировщиков – содержит цифровой вход/выход S/PDIF, благодаря которому можно осуществлять импорт/экспорт звука в компьютер непосредственно в цифровом виде, минуя АЦП. Здесь к цифровому входу/выходу карты можно подключать различные цифровые устройства типа DAT, Mini Disk, CD-ROM и прочее подобное, избегая аналого-цифровых преобразований.

Синтезатор Kurzweil MASS(ies) карты MultiSound Pinnacle позволяет использовать 48 голосов, что не так уж и мало. RAM расширяется до 48 Mb, и его функциональное применение не ограничивается тем, что можно подгружать новые семплы для Kurzweil. Реализована совместимость с форматом Sample Store (разумеется, копирайт фирмы Turtle Beach Systems) для загрузки звуков; помимо того, есть возможность использования существующих в большом количестве библиотек звуков от предыдущих моделей звуковушек с RAM; плюс предусмотрено использование формата WAV.

К недостаткам относится слабая эффект-обработка (Chorus, Reverb). Проблема эта решаема – потому как на плате есть Creative Connector для Wave Blaster (разъем для установки дополнительного синтезатора). На него есть смысл установить дочернюю платку YAMAHA DB-50XG, которая отличается мощнейшим синтезом и эффект-обработкой (к последней мы еще вернемся).

Turtle Beach MultiSound FIJI (Digital I/O)

Карта аналогична Turtle Beach MultiSound pinnacle, только без синтезатора. Облегченный вариант, проще говоря. На плате присутствует Creative Connector для Wave Blaster, устанавливать на него рекомендуется дочернюю плату DB-50XG (см. абзацем выше).

YAMAHA: история становления

И вновь мы с вами возвращаемся к истории, как и в случае с Turtle Beach Systems. Как уже говорилось, до недавнего времени фирмы, занимавшиеся производством профессионального музыкального оборудования, наблюдали за развитием звука на PC без особого интереса (во всяком случае, если интерес и был, то реально он никак не проявлялся). На рынке более или менее успешно обитало много молодых фирм, специализировавшихся на звуковых системах, однако действительно лидеров было не так уж и много. Их имена известны всякому: Advanced Gravis, Turtle Beach Systems, Creative Labs. И существовали они в атмосфере всеобщей благостности, дружелюбно поделив рынок между собой, пока...

Пока технологическая эволюция не обогатила PC целым спектром новых возможностей. И пока не пришел черед обратить свое внимание на PC и профессиональным музыкантам, которые от простых пользователей отличались куда как большей придирчивостью и куда как большими запросами. Однако тут-то и обнаружилось, что, при всех своих неоспоримых (в принципе) преимуществах, звуковые карты содержали один критичный недостаток – слабый синтез.

Далее возникла почти кризисная ситуация. Малые фирмы сами не могли создать действительно классный синтезатор, а закупка отдельных чипов и технологий по тем временам была им не по карману.

Тем временем, убедившись в осуществившейся перспективности рынка PC, активную деятельность начала YAMAHA, за которой стояли гигантские, в сравнении с остальными, финансовые ресурсы. Как и следовало ожидать, после этого многие звуковые карты померкли, так как сравниться с ее синтезом не могли. Например, даже сегодня и даже фирма Turtle Beach Systems была вынуждена снять с производства свою лучшую карту RIO, не выдержав конкуренции с моделью YAMAHA DB-50XG, а также закупить чипы у YAMAHA для своей новой Tropez Plus. Достаточно показательный пример, не находите?..

Итак, гигант проснулся. И выпустил три уникальные звуковые карты, две из которых включены в данный обзор.

Вариации

На буду останавливаться на характеристиках – они все собраны на врезе и вы вполне сможете там их изучить. Более правильным мне кажется рассмотреть, какую карточку в сочетании

jack 3,5mm; игровой порт Dsub-15pin (1 - 4-х кнопочный или 2 - 2-х кнопочных джойстика); внешний MIDI интерфейс Dsub 15pin, MPU-401, MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru; 2-ой внутренний MIDI интерфейс 16 pin. Atapy IDE CD-ROM интерфейс; переключатели на плате для установки параметров IDE интерфейса. Комплектация: аудио шнур для подключению к CD-ROM; инструкция по установке и инсталляции; инструкция по ПО; 3 дискеты с драйверами для DOS, Windows 3.X, Windows 95 и ПО Wave SE (программа оцифровки), MicroWave (программа оцифровки), Stratos (MIDI редактор), Sierra Audio Rack (виртуальная стерео система), Mouse Player (программа управления MIDI клавиатурой); программы диагностики, установки параметров, микшер, CD-Audio плеер для DOS, WaveFront Control Panel (управление синтезатором и эффект-процессором), SampleStore (создание, редактирование и использование семплов). Требования к системе: 1 свободный 16 bit ISA Bus, VLB, EISA слот; процессор не хуже 386 SX-33; RAM не менее 4Mb; свободное место на винчестере 10 Mb; установленные DOS не ниже V5.0 и Windows 3.X или Windows 95.

Turtle Beach Multisound Pinnacle (Digital I/O)



Волновой синтез (WaveTable): синтезатор Kurzweil MASS(ies) Synth Engine (MA-1 чипсет); каналов 48; ROM (ПЗУ) 2 Mb (Compressed from 4Mb by K8 proprietary Kurzweil technique); 192 инструмента General MIDI набор; RAM установлен 0Kb наращивается до 48Mb 72pin SIMM 2 слота (устанавливать можно в 1, 2 слота); поканальный, 24-х битный эффект-процессор встроен в MA-1 с регулировкой уровня эффекта (Reverb, Chorus). Оцифровка/воспроизведение: процессор оцифровки Motorola 68330 (RISC), 10 Mhz; 16 bit (20 bit DAC); 48 Khz; Stereo; кодировка/раскодировка 4:1 ADPCM, A-lau, m-lau, u-lau, Mpeg, Intel Indeo, Microsoft Video, Quick Time; Duplex HDD Recording; Full Duplex Internet. Динамические характеристики: диапазон воспроизводимых частот 10Hz - 22khz +0/-1db; коэффициент нелинейных искажений <0.005%; соотношение сигнал-шум - 97db; разделение стерео каналов 100Hz -90dBV, 1kHz -90dBV, 10kHz - 90dBV; интермодуляционные искажения <0.1%; фазовые искажения +/-.1 degrees. Цифровой и аналоговый микшер: линейный вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; микрофонный вход (MultiSound Pinnacle модификация) или цифровой вход/выход (MultiSound Pinnacle Digital I/O модификация) (цифровой) уровень, баланс; CD-Audio вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; линейный выход (цифровой) уровень, баланс; Digital Sound (WAV аудио) (аналоговый) уровень, баланс; музыка синтезатора (аналоговый) уровень, баланс; AUX вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс. Совместимость: Plug & Play; DOS; Windows 95; Windows 3.X; Windows Sound System; Microsoft DirectSound; General MIDI, SampleStore. Входы, выходы, интерфейсы, разъемы: линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Stereo mini jack 3,5mm (MultiSound Pinnacle модификация) или цифровой вход/выход S/PDIF (MultiSound Pinnacle Digital I/O модификация); CD-Audio вход Sony, Panasonic; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; AUX вход Stereo mini jack 3,5mm; игровой порт Dsub-15pin (1 - 4-х кнопочный или 2 - 2-х кнопочных джойстика); внешний MIDI интерфейс Dsub 15pin, MPU-401, MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru; Atapi IDE CD-ROM интерфейс; Creative Wave Blaster интерфейс; интерфейс для установки платы цифрового входа/выхода (на MultiSound Pinnacle Digital I/O модификации плата установлена); переключатели на плате для установки параметров IDE интерфейса, выбор базового адреса (Plug&Play*, 250, 260, 270), выбор типа микрофона (Condensor Stereo*, Dynamic Stereo, Dynamic Mono), выбор типа входа ("Mic" для MultiSound Pinnacle модификации и "Digital I/O" для MultiSound Pinnacle Digital I/O модификации. Комплектация: аудио шнур для подключению к CD-ROM; Y-кабель для реализации цифрового входа/выхода S/PDIF (MultiSound Pinnacle Digital I/O модификация); инструкция по установке и инсталляции; инструкция по ПО; 3 дискеты с драйверами для DOS, Windows 3.X, Windows 95 и ПО Wave SE II (программа оцифровки), MicroWave(программа оцифровки); Stratos (MIDI редактор), Sierra Audio Rack (виртуальная стерео система), Mouse Player (программа управления MIDI клавиатурой), микшер, Pinnacle Control Panel программа управления эффектами и параметрами

карты; 1 CD с Voyetra Digital Orchestrator Plus (музыкальный редактор); программы диагностики, микшер, CD-Audio плеер для DOS. Требования к системе: 1 свободный 16 bit ISA Bus, VLB, EISA слот; процессор не хуже 386 SX-33; RAM не менее 4Mb; свободное место на винчестере 12 Mb; установленные Windows 3.X или Windows 95.

Turtle Beach Multisound Fiji (Digital I/O)



Оцифровка/воспроизведение: процессор оцифровки Motorola 68330 (RISC), 10 Mhz; 16 bit (20 bit DAC); 48 Khz; Stereo; кодировка/раскодировка 4:1 ADPCM, A-lau, m-lau, u-lau, Mpeg, Intel Indeo, Microsoft Video, Quick Time; Duplex HDD Recording; Full Duplex Internet. Динамические характеристики: диапазон воспроизводимых частот 10Hz - 22khz +0/-1db; коэффициент нелинейных искажений <0.005%; соотношение сигнал-шум -97db; разделение стерео каналов 100Hz -90dBV, 1kHz -90dBV, 10kHz -90dBV; интермодуляционные искажения <0.1%; фазовые искажения +/-.1 degrees. Цифровой и аналоговый микшер: линейный вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; микрофонный вход (MultiSound FIJI модификация) или цифровой вход/выход (MultiSound FIJI Digital I/O модификация) (цифровой) уровень, баланс; CD-Audio вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс; линейный выход (цифровой) уровень, баланс; Digital Sound (WAV аудио) (аналоговый) уровень, баланс; музыка синтезатора (аналоговый) уровень, баланс; AUX вход (цифро-аналоговый) уровень, баланс. Совместимость: Plug & Play; Windows 95; Windows 3.X; Windows Sound System; Microsoft DirectSound. Входы, выходы, интерфейсы, разъемы: линейный вход Stereo mini jack 3,5mm; микрофонный вход Stereo mini jack 3,5mm (MultiSound FIJI модификация) или цифровой вход/выход S/PDIF (MultiSound FIJI Digital I/O модификация); CD-Audio вход Sony, Panasonic; линейный выход Stereo mini jack 3,5mm; AUX вход Stereo mini jack 3,5mm; игровой порт Dsub-15pin (1 - 4-х кнопочный или 2 - 2-х кнопочных джойстика); внешний MIDI интерфейс Dsub 15pin, MPU-401, MIDI-In/MIDI-Out/MIDI-Thru; Creative Wave Blaster интерфейс; интерфейс для установки платы цифрового входа/выхода (на MultiSound FIJI Digital I/O модификации плата установлена); переключатели на плате для установки выбор базового адреса (Plug&Play*, 250, 260, 270), выбор типа микрофона (Condensor Stereo*, Dynamic Stereo, Dynamic Mono), выбор типа входа ("Mic" для MultiSound FIJI модификации и "Digital I/O" для MultiSound FIJI Digital I/O модификации. Комплектация: аудио шнур для подключению к CD-ROM; Y-кабель для реализации цифрового входа/выхода S/PDIF (MultiSound FIJI Digital I/O модификация); инструкция по установке и инсталляции; инструкция по ПО; 2 дискеты с драйверами для DOS, Windows 3.X, Windows 95 и ПО Wave SE II (программа оцифровки), MicroWave (программа оцифровки), микшер, FIJI Control Panel; программы диагностики, микшер. Требования к системе: 1 свободный 16 bit ISA Bus, VLB, EISA слот; процессор не хуже 386 SX-33; RAM не менее 4Mb; свободное место на винчестере 10 Mb; установленные Windows 3.X или Windows 95.

YAMAHA DB-50XG (MDB50X)



Синтезатор: YAMAHA Advanced Wave Memory 2 (AWM2). Полифония: 32-note (max.). Multitimbral Capacity: 16-part (Dynamic Voice Allocation). Обьем ROM: 4 Mb. Количество эффект-процессоров (DSP): 3. Адресация эффектов: поканальная. Всего инструментов: 676 Волновой синтез. XG-стандарте: 480 звуков + 11 ударных (с 202 звуками) в новом XG-формате. TG-300-стандарте: 579 звуков + 20 ударных (с 173 звуками) полная совместимость с General Midi (GM)-стандарт Level 1. Программируемые эффекты: Hall: 11 видов Hall 1-2, Room 1-3, Stage 1-2, Plate, White Room, Tunnel, Basement; Chorus: 11 видов Chorus 1-4, Celeste 1-4, Flanger 1-3; Variation: 42 вида Hall 1-2, Room 1-3, Stage 1-2, Plate. Delay L,C,R, Delay L,R, Echo, Choross Delay, Early

с какой лучше использовать. Как вы уже могли понять, идеального варианта не существует, однако в большинстве случаев можно отыскать оптимальный. Здесь оптимальными являются комбинации двух карточек, как правило, полнофункциональной звуковой карты и волнового апгрейда.

Вариант первый. YAMAHA DB-50XG + некая недорогая звуковая карта (ESS1868 или Cristal CS4237). Учитывая то, что YAMAHA теоретически и практически дает лучший синтез, чем любая из рассматриваемых звуковых карт, то естественен будет выбор именно синтезатора YAMAHA DB-50XG в качестве дополнения. Пристыковываете одно к другому – и получаете неплохой вариант для создания музыки. Разумеется, с поправкой на качество оцифровки той карточки, на которую YAMAHA DB-50XG установлена. Немного отходя от общей тематики, добавлю, что этот вариант также рекомендуется всем, кто чувствует себя неудовлетворенным по поводу качества музыки в играх. Подойдет и любителям послушать MIDI-файлы – звук дает потрясающего качества. Стоимость варианта: $160 (здесь и далее для упрощения дела привожу не цены по Москве, а чисто цены фирмы, где я работаю; вообще же, по Москве или тем паче по России обычно получается дороже).

Вариант второй. Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001). О ней достаточно подробно рассказано ближе к началу статьи. По сравнению с первый вариантом у нее значительно более слабый синтез. Стоимость варианта: $165.

Вариант третий. Turtle Beach Tropez Plus (TBS-2001) + YAMAHA SW-60XG. Данный симбиоз объединяет в себе все преимущества предыдущих двух вариантов. Стоимость варианта: $350.

Вариант четвертый. Turtle Beach MultiSound Fiji / Turtle Beach MultiSound Fiji Digital I/O+ YAMAHA DB-50XG. Если не вдумываться, то этот вариант вообще кажется безупречным, и с точки зрения оцифровки, и с точки зрения синтеза. Но есть два неприятных "но": отсутствие RAM для создания звуков и несовместимость с играми под DOS по эффектам. Стоимость варианта: $470/$570.

Вариант пятый. Turtle Beach MultiSound Pinnacle / Turtle Beach MultiSound Pinnacle Digital I/O. Все преимущества первой их этих звуковых карточек мы перечислили выше. К недостаткам можно отнести следующее: слабая эффект-обработка, плюс – кто бы сомневался! – синтез, уступающий YAMAHA DB-50XG. Недостаток, соб-

ственно, устраняется следующим вариантом. А вот несовместимость с DOS играми по эффектам – с этим уже никуда не денешься, если для вас это важно – то берите другой вариант. Стоимость варианта: $515/$615.

Вариант шестой. Turtle Beach MultiSound Pinnacle / Turtle Beach MultiSound Pinnacle Digital I/O + YAMAHA DB-50XG. С моей точки зрения, это и есть наиболее оптимальный вариант для профессиональной работы со звуком (не зря же я отложил его на самый напоследок!). По сравнению со всем вышеперечисленным, данная связка звуковушек практически не содержит недостатков, за исключением проблемы с совместимостью – да, совершенно верно, совместимостью с играми под DOS по эффектам. Впрочем, о том, что идеальных карт в природе не бывает, предупреждалось заранее. Хотя – если вы поставили в компьютер две звуковые карты, то что вам мешает воткнуть еще и третью, для игр?.. В конце концов, все зависит от вашей требовательности ко звуку... Да, кстати, стоимость варианта – $650/$750.

Задел на будущее

В последующих номерах "Навигатора", если не произойдет ничего непредвиденного, будет опубликована завершающая статья цикла о "звуке" (за чьим авторством – догадайтесь сами), где планируется рассказать о формировании и использовании мультимедийного оборудования на компьютере.

Ну и в заключение – небольшое рекламное воззвание (ненавистники рекламы могут не читать :-). Выбор звукового оборудования для студии – шаг достаточно ответственный, и покупать непонятно что непонятно где явно не стоит. Мы занимаемся "мультимедией" давно и – рискну высказать такую надежду – являемся специалистами в своей области. Настанет Вам час покупать себе звуковую (или любую другую мультимедийную) "технику", или же просто захочется получить квалифицированную консультацию, – звоните и приезжайте. Тем более что к числу прочих наших достоинств относится тот факт, что цены у нас значительно ниже, чем средние по Москве.

Филипп Борейша
фирма "Мультимедиа сервис"
тел. (095) 275-6701, 275-2431
E-mail: mmserv@postman.ru
www.postman.ru/~mmserv

Ref2, Gate Reverb, Karaoke1-3, Chorus1-4, Flanger1-3, Symphonic, Rotary Speaker, Tremolo, AutoPan, Phaser1-2, Distortion, OverDrive, AmpSimulator, 3Band EQ (mono), 3BandEQ (Stereo), Auto Wah, Thru. Multi-Effect-Section: Увеличивается до трех эффектов в XG-Моде. Совместимость: General-Midi (Level1), XG-формат, TG300, MU50, Windows, MS-DOS приложения. Требования к системе: Sound Blaster или Sound Blaster-совместимые звуковые карты с 26 pins WaveBlaster слотом. Например: Turtle Beach "Tahiti"; Creative Labs "SoundBlaster 16 basic", "SoundBlaster 16", "SoundBlaster 16 ASP", "SoundBlaster 16 SCSI-2", "SoundBlaster 16 MULTICD", "SoundBlaster AWE 32" (кроме SoundBlaster Value Edition); Aztec "Sound Galaxy NX PRO 16", "Sound Galaxy NX PRO 16 Extra"; Televideo "TeleSound Pro 16"; Reveal "Sound FX 16"... Потребляемая мощность: 2 W. Размеры: 138,5 mm x 89 mm x 15 mm. Вес: 65 g. Комплектация: DB-50XG Upgrade-плата. CD-ROM с 22 XG-MIDI-файлами, 60 XG-MIDI-клипами, XG-MIDI-Techno-файлами, XG-Edit Shareware (профессиональный редактор XG-эффектов без возможности сохранения для Windows 3.1 и Windows95), демо-версия Visual Arranger (профессиональный MIDI-редактор использующий все возможности XG-синтеза для Windows 3.1 и Windows95). Инструкция по звуковой карте на английском, немецком и французском языках с подробным описанием стандарта XG.

YAMAHA SW-60XG Wave Table Upgrade Card



По синтезу данная карта – полный аналог YAMAHA DB-50XG, но предназначена для установки в отдельный ISA слот с теми картами, у которых отсутствует Creative Connector для установки DB-50XG.

YAMAHA SW-60XG является волновым дополнением к основной звуковой карте, устанавливается в отдельный ISA BUS слот расширения и соединяется внешним аудио шнуром (выход другой карты на вход SW-60XG). SW-60XG может оцифровывать только при наличии на материнской плате микросхемы "Codec". MIDI-интерфейс для подключения клавиатуры используется от основной звуковой карты. Благодаря отдельному выходу плата лишена одного из недостатков модели DB-50XG, как то: повышенный уровень шумов у плат рекомендуемых для ее установки (исключение: Turtle Beach Fiji (Pinnacle)). Ниже приведены только характеристики, которые отличаются от модели DB-50XG, в остальном карты идентичны.

Оцифровка, воспроизведение: 18-bit (Только при наличии на материнской плате микросхемы "Codec". MIDI интерфейс: MPU-401 (разъем MIDI интерфейса на плате не установлен). Входы: Микрофон Mini-jack Моно динамический или электретный. Линейный вход: Mini-jack Stereo. Два входа CD AUDIO для внутреннего CD-ROM "Panasonic", "Mitsumi". Выход: Mini-jack Stereo. Джемпера на плате: MIDI-порт (300 по умолчанию, 310, 320, 330). Выбор типа микрофона (динамический по умолчанию, электретный 2P, электретный 3P). Эффекты входного сигнала: KP настраиваемые в реальном времени (AlienVoice, Chorus, Classic, Delay, Devil, Dry, Enhance, Hall, Harmony, Jazz, Karaoke, Pitch Shift, Plate, Rock, Room, Space...). Совместимость: General-Midi (Level1), XG-формат, TG300, MU50, Windows 3.1, Windows95, MPU-401, MS-DOS приложения. Требования к системе: DX386 или выше, 4 Mb RAM или больше, 25 Mb свободного пространства на винчестере, один свободный ISA BUS слот расширения, установленные Windows 3.1 или Windows95. Размеры: 107 mm x 224 mm x 22 mm. Вес: 130 g. Комплектация: SW-60XG Upgrade-плата. Stereo cable 3,5 mm Mini-Jack. CD-ROM с SW-60XG драйверами для Windows 3.1, Windows95 и программным обеспечением, инструкция по звуковой карте на Английском и Немецком языках, полная версия "Digital Orchestrator Plus" от Voyetra (MIDI-редактор с добавленными функциями управления синтеза XG для Windows 3.1 и Windows95), XG-Edit Shareware (профессиональный редактор XG-эффектов без возможности сохранения для Windows 3.1 и Windows95), XG-MIDI-Techno-файлами, 22 XG-MIDI-файлами, 60 XG-MIDI-клипами, Effect Gear II (программа управления эффект-процессора входного сигнала для Windows), программа управления эффект-процессором (входного-выходного сигнала) для DOS.

R-Style® Proxima® 850

Персональный Компьютер Для Российской Семьи!







- Исполнение MiniTower.
- Процессор Intel Pentium® 150 МГц.
- Материнская плата на основе INTEL Triton 82430 VX.
- Pipeline burst cache 256 Кб.
- Оперативная память 16 Мб (возможность расширения до 128 Мб).
- Жесткий диск 1,4 Гб.
- Видеокарта SVGA 1 Мб на основе чипа S3-Trio64V+ на шине PCI.
- Манипулятор мышь.
- Монитор 14".
- Русифицированная клавиатура спроектированная под Windows95.

Предустановленное программное обеспечение:

- MS Windows 95 Rus;
- Домашняя бухгалтерия RS Money;
- 7 часов бесплатного доступа к всемирной компьютерной сети Internet, предоставляемые компанией «Россия-он-Лайн»;
- Антивирусный комплект компании "ДиалогНаука".
- Все компьютеры проходят 24-часовое тестирование в режиме повышенной нагрузки, результаты тестирования записаны на жестком диске.

специальная цена!

$850

с монитором!

Приглашаем к сотрудничеству дилеров!

Тел.: 403-9003, 903-3830, 903-4415; факс: 903-3830. E-mail: root@rsc.r-style.ru http://www.computers.r-style.ru

Компьютерный центр «R-Style» Москва ул. Декабристов, 38/1. Проезд до станции метро «Отрадное». Центр работает с 10.00 до 20.00, в субботу и воскресенье — с 10.00 до 18.00. Тел.: (095) 403-9003, 403-9950 (многоканальные), факс (095) 903-6830.

ФИЛИАЛЫ «R-STYLE»: **Санкт-Петербург** (812) 167-1430, 167-1431 **Нижний Новгород** (8312) 44-3517, 44-4328 **Хабаровск** (4212) 21-8549, 21-8556. **Ростов-на-Дону** (8632) 52-4813, 52-6582 **Новосибирск** (3832) 66-6378, 66-8058 **Екатеринбург** (3432) 74-6000, 44-9555. **Брянск** (0832) 41-3957, 41-1740, 41-4387. **МАГАЗИНЫ И ДИЛЕРЫ В МОСКВЕ:** **Битман** Мясницкая ул., 11. Ст. м. «Лубянка». Тел (095) 921-0365, 903-6818. **Битман** Таганская пл., 10. Ст. м «Таганская», «Марксистская». Тел (095) 911-7233, 903-6818. **Битман** Б. Якиманка ул., 21. Ст. м. «Полянка», «Октябрьская». Тел (095) 230-7516, 230-7461, 903-6818. **Мир (5 магазинов)** единый справочный телефон (095) 152-4001. **Диал Электроникс (5 магазинов)** единый справочный телефон (095) 928-8581. **СВ (3 магазина)** единые справочные телефоны (095) 966-0101, 966-1001. **РЕГИОНАЛЬНЫЕ ДИЛЕРЫ:** **Байт** Барнаул (3852) 24-1287, 24-4780 **Банкос** Уфа (3472) 53-3198, 52-7394 **Алекс** Брянск (0832) 46-1543. **Маярд** Владивосток (4232) 26-9052. **Актив** Ижевск (3412) 23-1922, 75-9184 **Магик-Т** Магнитогорск (3511) 32-9604, 32-0871. **Art-way** Набережные Челны (8552) 42-0108, 58-1366 **МПВТИ** Саратов (8452) 64-4305 **CMS** Ижевск (3412) 59-2979 **Балтик-Стайл** Калининград (0112) 21-0711, 22-1324. **Элина** Казань (8432) 56-7747. **Индукция** Пермь (3422) 33-1086, 33-2931. **Туссон** Минск (0172) 36-5293. **ДИСТРИБУТОР В РОССИИ:** **Компания RSI** (095) 907-1065, 907-1074, факс (095) 903-6808, e-mail: rsi@rsi.ru **СЕРВИСНАЯ СЛУЖБА R-STYLE SERVICE:** Ул. Мусоргского, 5, корп. 2. Тел: (095) 402-6349, 402-2718. E-mail: service@hq.r-style.ru Горячая линия технической поддержки: (095) 403-2246 E-mail: hot-line@hq.r-style.ru **СЕРВИСНЫЕ ЦЕНТРЫ R-STYLE SERVICE:** **Москва-север** (095) 403-7952. **Москва-юг** (095) 127-6954. **Санкт-Петербург** (812) 167-1432. **Нижний Новгород** (8312) 352-852 **Екатеринбург** (3432) 449-520. **Ростов-на-Дону** (8632) 524-813. **Новосибирск** (3832) 668-020 **Хабаровск** (4212) 218-700



ForgottenWare: Французы

Исторически сложилось, что англо-американские компании доминируют на мировом рынке компьютерных игр. Какое-либо соперничество со стороны всех прочих европейских и азиатских стран происходит, но носит весьма вялый характер. Однако если смотреть не на глобальном уровне, а по регионам, то ситуация начинает меняться. В Азии, например, достойно выглядит только Япония. В Европе же лидирующие позиции — у французов. И если сейчас они постепенно переходят под "крышу" янки, то раньше их творчество было совершенно самобытно и независимо. Тем больше причин вспомнить именно старые хиты. В этом выпуске — три отличные игры от "китов" французской индустрии: Delphine Software, Silmarils и Cryo.





■ Господи, сейчас он меня догонит!..



■ Товарищ по несчастью, сокамерник



■ Дорогу бластером проложим себе!



■ Раскаченная нами клетка уходит в отрыв...



■ ... и удачно пришибает охранника

Another World

I'm a million miles from anywhere,
A million miles from anything
Genesis "Shipwrecked"

Жанр: Аркада с приключенческими элементами
Издатель: Delphine Software
Разработчик: Delphine Software
Год: 1991
На американском рынке игра проходила под названием *"Out of this World"*

Эрик Чахи создавал Another World практически в одиночку, вот разве что музыку написал другой человек. В результате его, надо думать, долгой кропотливой работы и родилась игра, ставшая классикой аркадного жанра.

Сюжет достаточно элементарен. В один грозовой вечер ученый-ядерщик решил провести небольшой опыт с помощью синхрофазотрона. Однако ударившая молния вошла в загадочное взаимодействие с пучком частиц. Как следствие, ученый оказался телепортирован на совершенно чужой мир. Причем — в бассейн, населенный спрутами. Его (а после окончания заставки и ваша) задача — не отправиться из иного мира в мир иной. История развивается стремительно и неожиданно, происходит масса событий, причем зависящих не только от вас. Иногда создается впечатление, что смотришь захватывающий боевик.

Интро перетекает в игру настолько плавно, что в первый раз этого просто не замечаешь и спокойно даешь герою утонуть. Выбравшись наверх и оглядевшись, можно решить, что перед вами — обычная платформенная аркада. Постараюсь убедить вас в обратном.

Во-первых, это очень красивая аркада (по тем временам, безусловно). Движения героя плавны и естественны, то же можно сказать и о многочисленных противниках. Пластика вообще является самой сильной стороной движка. Герой вполне реально бегает-прыгает, плавает и стреляет; как итог, эффект присутствия здесь достигается, и в немалой степени.

Во-вторых, в игре по-настоящему гениальный интерфейс. Как и все гениальное, он прост и ограничен четырьмя курсорными клавишами да пробелом. Все многообразие действий осуществляется с помощью этого скромного клавиатурного набора. Причем от игрока не требуется постоянно переключаться между режимами (их нет), и для эффективного управления героем с лихвой хватает интуиции.

Очень здорово сделан бой. Поначалу герой безоружен и может полагаться лишь на ноги: это средство и ударно-наступательное, и скорейше-убегательное. Затем ему в руки попадает бластер. С его помощью можно совершать три операции: просто палить, ставить защитное поле и стрелять особо мощным зарядом. Результат зависит только от того, насколько долго вы держите пробел.

В-третьих, это практически квест. Не по внешнему виду, но по ощущению. Решать головоломки и общаться с другими персонажами вам не придется, но тем не менее способ продвижения по сюжету — не чисто аркадный.

Как во всех хороших квестах, в Another World существует вероятность допустить фатальную ошибку. То есть совершить действие, которое сразу вас не убьет, однако однозначно закроет возможность к дальнейшему прохождению. Причем подобные опасности возникают неоднократно! Иногда для прохождения одного трудного эпизода надо побегать по окрестностям, поотключать или, наоборот, повключать разные приборы.

В игре встречается дружественный NPC, который будет живейшим образом помогать вам в прохождении — случай, обычный для квестов, но уникальный для аркад. Причем вы также должны ему помогать, поскольку его смерть заказывает панихиду по шансам на успешное окончание игры.

Интересно решен вопрос с жизнью героя. Чахи решил максимально приблизить Another World к реальности, и у вашего героя только одна жизнь. Причем хит-поинтов нет: один удар врага, одна ошибка — и вас ждет смерть. И сохраняться нельзя — все пространство разбито на этапы, по прохождению каждого выдается очередной пароль. Гибель персонажа

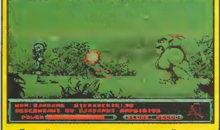
отбрасывает на начало этапа. От иного сложного уровня чуть ли не подташнивает, когда начинаешь его в н-цатый раз!

Однако ж, несмотря на многочисленные "затыки" — как аркадные, так и сюжетные — а может, и благодаря им, прохождение игры воспринимается как праздник. После недельного сидения на нервах (из всех игр, в которые мне приходилось играть, Another World сильнее всего заставляет "сидеть на измене") окончание, счастливость которого сомнительна, вызывает бурную радость, желание прыгать до потолка и кричать "Уррра!".

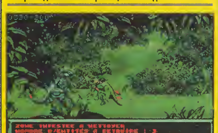
Another World породил целую кучу продолжений — платформенных аркад/квестов. Сама Delphine Soft выпустила Another World 2 на том же движке (до России он не дошел) и Flashback (в народе — Another World 2, хотя сюжет совершенно другой, да и все другое). Flashback был уже больше похож на квест — инвентарь, предметы, головоломки, общение с персонажами. Ясное дело, был он и покрасивше, но содержал, как мне кажется, один недостаток. У героя был показатель здоровья — можно было выдержать четыре удара до того, как отправиться в царство Аида. Это значительно снизило нервотрепку, да вот только герой после этого перестал быть настолько "своим".

В число потомков Another World можно записать и Fade to Black (чисто сюжетно), и весьма занимательную Blackthorne от Blizzard, и довольно посредственную Shadows of Cairn от Ant Software. К сожалению, в наше время — эпоху трехмерной графики — платформенные аркады вымирают, как динозавры. Так что надеяться на развитие интересных идей Эрика Чахи не приходится.

Metal Mutant


■ Первый из встречаемых монстров. Далеко не последний...


■ Проводим инвентаризацию склада


■ Два ящера, один метальной, другой живой


■ Добрались мы и до киберврагов!

Metal Mutant

I'm made of metal
My circuits gleam.
Judas Priest "Electric Eye"

Жанр: Аркада
Издатель: Silmarils
Разработчик: Silmarils
Год: 1990

Долгое время Silmarils и Metal Mutant были понятиями более синонимичными, чем Ленин и Партия. Другие игры этой талантливой команды не получали заметного распространения. А вот "мутант" пользовался заслуженной популярностью.

Как и предыдущая игра, это — платформер с сильным квестовым душком. В том смысле, что имеется очень четкий сюжет, который только геноцидом монстров и акробатическими трюками не ограничивается. Приходится применять мозги, с кряхтеньем расправляя затекшие извилины. Фатальную ошибку совершить нельзя. Но дабы избежать смерти обычной, аркадной, приходится, энто, побегать по разным там этажам, кой-чего повернуть, кой-чего нажать. Посуетиться, значить. Компрене ву?

Сюжет элементарен: ваш мутант должен пройти долгую череду испытаний и в итоге победить босса (оригинально, на правда ли? :)). Фокус в том, что он (не босс, а мутант) способен принимать три различные формы: киборга (как бы человека), киберзавра (карликовый тиранозавр в металле) и роботанка. У каждой из вариаций свои плюсы и минусы, свои возможности и способности. Одних врагов удобно бить киборгом, других — роботанком. Неправильный выбор чреват боком, а именно — потерей драгоценного здоровья.

Еще одна деталь. Поначалу вашим подопечным доступен только минимальный набор способностей. Апгрейдить их нужно по ходу дела, подбирая картриджи с программами, там и сям валяющиеся. Но, сами понимаете, чем круче становитесь вы, тем круче становятся и встречаемые враги.

По ходу игры реализовано немало интересных идей. Например, управление транспортным средством — реактивной платформой. Или превращение героя в консервную банку, за которой гоняется не менее консервный нож (французский юмор?). Одной из способностей киберзавра будет небольшая кибермуха. Управляя ей, можно переключать всякие труднодоступные рычаги (впоследствии эту концепцию скопировали в Blackthorne и In Search of Dr. Riptide). Иногда придется совмещать различные приемы для достижения успеха, иногда придется решать головоломки со всякими там вентилями.

Впервые появившись в Metal Mutant, идея использования персонажей с разными способностями в аркадах стала жить и побеждать. Практически один в один слизана данная концепция в Fury of the Furries. Позже появились Gobliiins и Lost Vikings. Хотя в них не один изменяющийся персонаж, а трое (двое), смысл не меняется. Это, конечно, не то чтобы плагиат, но явное творчество "под впечатлением от". Гоблинов, кстати, тоже делали французы.

Сама же Silmarils еще раз использовала движок в Starblade. В принципе, это Elite'подобная игра, но здесь на планетах приходилось изрядно помахать лазерным мечом.

KGB

— Что вы знаете о России?
— Водка, Стравинский...
из интервью программы "Jam" с Роджером Гловером, бас-гитаристом Deep Purple

Жанр: Adventure
Издатель: Virgin Games
Разработчик: Cryo Interactive Entertainment
Год: 1992

За историю жанра adventure было создано немало разнообразных "шпионских" историй. Конечно, они менее популярны, чем ужастики или обычные детективы, но, скажем, Codename: Iceman стал практически хитом. Первой же значительной игрой была текстовая Borderzone от Infocom.

На Cryo часто сыпались упреки в том, что игры их коротки и слишком просты. Судя по всему, этим проектом

ForgottenWare

они решили раз и навсегда отмести от себя упреки подобного рода. Взяв за основу "Погранзону" — прародителя и классику жанра — они сотворили действительно трудную, интересную и очень шпионскую игру KGB.

Изюминка обеих этих игр в очень точной передаче реалий жизни разведчика. Одна малейшая оплошность — и многолетняя работа может быть провалена. Так и в игре: нужно точно и быстро (обе игры идут в реальном времени) выполнить определенную последовательность. Чаще всего до нее можно дойти легко и просто, но некоторые детали постоянно ускользают. Таким образом, в этих играх возможностей для фатальных ошибок больше, чем в любых других. Вероятность прохождения их с первого раза и без единой перезагрузки равна 0,00...01% даже для *очень* опытного игрока.

Сюжет KGB связан с путчем 1991 года и начинается 14 августа — за пять дней до переворота. Из пяти частей (дней) игра и состоит. Постепенно перед вами раскрывается зловещая картина заговора (CD-версия игры так и названа: Conspiracy, "заговор").

Игра передает реалии нашей жизни достаточно точно. По крайней мере, очевидных ляпов немного. Так, ваш герой работает в "Департаменте П". Что это за "П"? Управления в КГБ назывались по номерам. Например, Первое Главное Управление, ПГУ. Буквенных шифров не было. Не обошлось и без характерных штампов из жизни "диких русских" типа "пьет водку прямо из самовара", но это только придает игре своеобразный шарм.

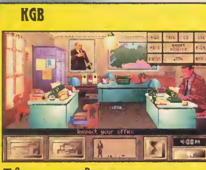
Головоломки достаточно средние по сложности, хотя, скажем, главная в первой части очень трудна. Ее минус — отсутствие прямой подсказки, а также явная вторичность, поскольку очень похожая проблема встречалась в Borderzone. К оригинальным чертам игры относится сильная зависимость от часов — в нужное время в нужном месте! — и редко встречающийся баланс между головоломками "разговорными" и "предметными" (как известно, обычно наблюдается крен в сторону одного из подходов).

В игре громадное количество NPC. Многие генерируются в случайном порядке — вроде как случайные прохожие: бабушки с авоськами, антиобщественные типы и прочие проститутки. Реализма добавляют многие "побочные" линии. В частности, в первой главе можно долго ошиваться в баре, треплясь с барменом и завсегдатаями — но все без толку, один вред.

Технически игра выполнена вполне на уровне своего 92-го года, хотя графика, на мой взгляд, похуже, чем в Dune от той же Cryo. На двушке шла "со свистом", места на винте жрала немного — что еще нужно было игроку, чтобы спокойно встретить старость?..

составитель раздела ForgottenWare "Французы" — Андрей Алаев

KGB



■ Самое начало. В правом верхнем углу — список команд



■ Место и время действия изменить нельзя



■ Столько, сколько помещается в карманах героя, поместится не на каждой помойке



■ ...а вы только посмотрите, сколько ума светится в его чахоточных глазах!..



■ Кто-нибудь сможет понять, что написано на витрине?!

Spelljammer: Pirates of Realmspace

"Вы видели последний взлет крейсера гномов? Он просто взлетел на воздух! Вот была умора!!!"
Разговор в таверне

Жанр: Космическое RPG
Издатель: SSI
Разработчик: SSI
Год: 1993

Для этой игры рубрика ForgottenWare не вполне подходит, потому как она не столь забыта, сколь попросту неигранна. SSI выпустила ее в 1993 году, а уже в 1994-м компания TSR объявила о закрытии целого направления, связанного со средой Spelljammer. Более того, TSR отказалась продать кому бы то ни было права на нее. Странные вещи творятся в мире игрового бизнеса. Ведь было опубликовано шесть романов (The Cloakmaster Cycle), выпущено множество игровых модулей, а судя по количеству сайтов Интернет, посвященных космическим CRPG, данная тема весьма популярна в народе и сейчас.

"Бог создал нас всех, а порох нас всех сделал равными"
Поговорка гномов

Spelljammer: Pirates of Realmspace — попытка перенести существующую по законам AD&D фэнтезийную среду в космос. Здесь вам встретятся хорошо знакомые расы и монстры, оружие и заклинания из Forgotten Realms. В целом, игра представляет собой смесь Elite (космическая торговля, система миссий и прыжковые межпланетные перелеты) и Dark Queen of Krynn (ролевые элементы, походовые сражения на космических объектах). Интерфейс игры достаточно удобен, за исключением моментов, связанных с оснащением персонажей.

В самом начале вы создаете главного героя. На выбор — по шесть типов профессий, alignment'ов и рас. В ходе краткой предыстории вам сообщают, каким образом сгенеренный вами обитатель хорошо знакомого по серии Eye of the Beholder города Waterdeep становится капитаном космического галеона (пить нужно меньше?) и отправляется на поиски приключений.

Итак, в вашем распоряжении — космический парусник. Заходя в различные порты, вы можете торговать, заниматься перевозкой грузов и подряжаться на выполнение различных миссий, во время которых вам неизбежно придется участвовать в космических сражениях и абордажных опе-

рациях. В результате успешных действий вы сможете накопить денежные средства и повысить свой престиж, несколько нестандартную для подобных игр характеристику, от которой зависит развитие сюжетной линии игры. К сожалению, последняя проработана слабо, можно было бы наворотить и покруче. Вам не удастся спасать мир и даже не понадобится искать и приканчивать самого плохого монстра прежде, чем тот доберется до вас сам.

В Spelljammer вы руководите командой корабля, в которой, кроме капитана, состоят: первый помощник, два кормчих, наблюдатель и навигатор. То — ваши офицеры, которые представляют собой аналог партии в классических RPG. Вы можете назначать их на различные корабельные должности, экипировать по своему усмотрению (насколько позволит кошелек), определять для них состав заклинаний и тому подобное.

Само слово *Spelljammer* обозначает космический корабль, который может перемещаться в пространстве с помощью магического руля Helm. Для того, чтобы попасть на нужную планету вы должны выбрать ее на экране навигации, а потом проинициировать магический пространственный прыжок — spelljamm. Вы можете также выбрать для перемещения по галактике и произвольное направление. Прыжок можно выполнять только в том случае, если этому не мешают находящиеся рядом космические тела — астероиды или корабли. Если во время прыжка поблизости окажется другой космолет, ваш корабль затормозится и игра перейдет в режим радарной карты. На этом экране вы можете провести переговоры или начать сражение.

Торговля в Spelljammer — довольно бессмысленное дело, так как спекулировать не получается — закупочные цены почти всегда в два раза ниже продажных. Денег на этом не заработаете. Другое дело — попутные грузы с планетарных складов, за доставку которых можно получить кое-какие суммы. Основные легальные средства вы можете добыть, подряжаясь выполнять различные миссии. Для получения таковых нужно навести справки в таверне. Если условия покажутся недостаточно привлекательными — можно отказаться. Но имейте ввиду: следующая миссия будет точно такой же, с незначительно измененными параметрами, а после третьего отказа очередного предложения уже не последует. Оптимальный вариант — выполнение миссии с попутной доставкой груза.

В игре — восемь планет, на пяти из которых имеются порты. Набор доступных операций в портах различен, но есть и некоторый обязательный минимум. В частности, государственное учреждение, которое позаботится о том, чтобы получить с вас мзду за посадку. Здесь же можно получить вознаграждение за выполненное задание. В таверне вы сможете послушать разговоры, нанять новых членов команды и напроситься на очередную миссию. На грузовом складе можно купить/продать грузы и подрядиться в качестве перевозчика материалов. В разнообразных шопах продается и покупается снаряжение, оружие, доспехи и пр. На верфях можно продать/купить/отремонтировать/дооснастить корабль, а также приобрести корабельные орудия — баллисты, катапульты и прочее.

В игре есть два типа сражений. Первый — в космосе между двумя кораблями. Иногда встреченный вами корабль атакует первым, иногда — стремится просто пройти мимо. В любом случае можно выйти с ним на связь и поговорить — узнать новости, прошантажировать и предложить сдаться. Если вы хотите драться, то разворачивайтесь на 180 градусов и пускайтесь наутек. Никто вас не догонит. Если вы настроены агрессивно — подходите на нужную дистанцию и открывайте огонь. При приближении к противнику вплотную выбрасывайте абордажные крючья и вперед, в "рукопашную".

Сражение на борту корабля происходит в пошаговом режиме (вид сверху). Это наиболее привлекательная часть игры, во время которой вы управляете действиями капитана и офицеров. Остальные члены команды разбиты на пятерки и действуют по своему усмотрению. В основном — стреляют из луков и путаются под ногами. После одержания победы можно заняться грабежом (компьютер сообщит вам о находках и сумме собранной наличности). При желании можно перевести свою команду на захваченный корабль. Как правило, сражение длится достаточно долго и требует от игрока умения принимать правильные тактические решения.

К недостаткам игры, помимо слабой сюжетной линии, можно отнести определенную "глючность". Особенно она не любит нажатия на клавиши-стрелки, расположенные не на дополнительной цифровой клавиатуре.

Подводя черту, игру можно смело рекомендовать даже и сегодняшним закаленным RPG'шникам, которые всегда не прочь тряхнуть стариной и выбить остатки душ из очередного коллектива AD&D'шных монстров.

Игорь Бойко



■ Игровая графика слабовата и для 1993 года, но в RPG она не столь уж важна



■ Первая сюжетная миссия — захват цитадели карликов



■ Шантаж сработал, более мощный man-o-war эльфов согласен отдать все деньги и груз



■ Абордаж в самом разгаре



■ Путь к победе лежит через предательство



■ Финальная сцена — награда нашла героя

Total Annihilation

Трехмерность диктует свои законы

ТА построена на базе превосходного трехмерного движка, где в расчет принимаются даже такие мелочи, как скорость ветра и положение юнита относительно уровня земли. Такие слова, как "господствующая высота", не являются здесь пустым звоном. Стационарная пушка, поставленная на вершине горы, бьет дальше и сильнее, а пехота противника не может ее достать, так как лазать по горам не обучена. Но та же самая пушка является легкой добычей для бомбардировщиков противника.

"Третье измерение" полностью ломает те привычные стратегические ходы, которые безотказно могли действовать во всех прочих подобных играх. Играя в ТА, требуется прежде всего подумать о размещении будущего здания, потому как именно это является залогом его эффективности. Всегда лучше разместить важные постройки за отвесной стеной, либо за холмом, на котором впоследствии можно будет достроить оборонительные сооружения. Связан такой совет прежде всего с тем, что ваши юниты не видят противника, если он находится над ними, в то время как он—то вас может отлично видеть. И вы не сможете просто расстрелять строение противника, находящееся за горой. Ваша артиллерия либо будет лупить мимо здания, либо снаряды до него не долетят.

Примеров разрушения общепринятых путей к победе можно привести еще очень много. Но и без этого становится ясно, что новый движок сделал игру не только более красивой, но и гораздо более интересной со стратегической стороны.

Полезные команды

Система команд в Total Annihilation вполне соответствует стратегическому началу в целом. Чего стоит, например, возможность отдавать команды своим будущим юнитам, которые еще даже и не построились! Например, вы щелкаете на завод, даете команду Move и указываете точку на карте. После этого все построенные юниты будут собираться в этой точке. Таким же образом вы сможете, используя команду Patrol, указать точку на карте, и новобранцы после выхода с завода начнут патрулировать местность между зданием и указанной точкой. С помощью этой же команды можно запрограммировать курс полета самолета—разведчика. Щелкните на Patrol, затем зажмите клавишу Shift и укажите ключевые места на карте. Самолет начнет летать из одной точки в другую.



Островной тип развития. Самое главное — вовремя построить противовоздушную оборону и заменить коллекторы металла на Moho Mine

Другая полезная функция — Guard, позволяющая указать целой группе юнитов охранять другую боевую единицу. Например, вы можете приказать нескольким истребителям составить эскорт бомбардировщику. Теперь, если бомбардировщик попадет под обстрел, на его защиту кинутся ваши истребители. Точно таким же образом можно обеспечить охрану морскому транспорту или выделить Battleship'у охрану из подлодок и более легких кораблей.

В Total Annihilation, также как и в C&C, возможно запоминать группы юнитов, используя комбинацию Ctrl + цифры от 0 до 9. Вызов групп осуществляется комбинацией клавиш Alt + цифра. А используя клавишу Shift, вы можете отдавать юниту несколько приказов сразу (например, зажав клавишу Shift, можно указать K—боту построить несколько лазерных башен).

Командир

С недавних пор в жанре real—time появилась новая черта — культ супер—героя. Игроку надоело командовать простыми солдатами и танками. Ему захотелось большего. Ему захотелось вырастить супер—солдата, способного с одного удара разнести в щепки любое строение противника, уничтожить неприятельскую роту солдат или разбить гигантский крейсер. Первым в этой области оказался коммандос из C&C. Более яркое выражение эта особенность получила в недавнем Dark Colony (можно еще вспомнить лидера клана из WarWind). Но только в Total Annihilation командир является самым главным юнитом во всей игре. Это двухметровый робот, способный своим Demolition Gun с первого выстрела уничтожить все, что угодно. В прямом смысле этого слова. Ему и горы по колено и море по плечу — препятствий для него не существует вообще и в принципе.

Если командира убьют, то миссия считается проигранной. Но даже умирая, он успеет послать неприятелю "привет с того света". Взрываясь, командир уничтожает *все* строения и юниты на экране. Вот такой он, герой аннигиляционного времени.

В начале каждой миссии вам, как правило, дается командир и несколько роботов или танков. Командующий обладает минимальными функциями K—бота, однако строит все очень быстро. Плюс к этому он может лечить своих солдат. За секунду ваш "полководец" вырабатывает 1 единицу метала и 25 единиц энергии. Кроме того, он может захватывать вражеские здания.

Скажем, стоит себе вражеская башня. К ней вразвалочку подходит командир и начинает ее "охмурять". Через пять секунд пушка разворачивается и начинает стрелять по бывшим своим.

Командир способен на короткое время делаться невидимым (войска противника его просто игнорируют), что позволяет незаметно приближаться к башням. Правда, энергии при этом расходуется — будь здоров. И тем не менее: эта возможность вкупе со всеми остальными дает, при желании (и железном терпении), возможность пройти некоторые миссии им одним.

Однако у командующего есть и один большой недостаток. Против самолетов он беззащитен. Потому как поймать самолет в прицел D-Gun'a не просто сложно, а архисложно. Попросту говоря, невозможно.

Строительство базы и развитие

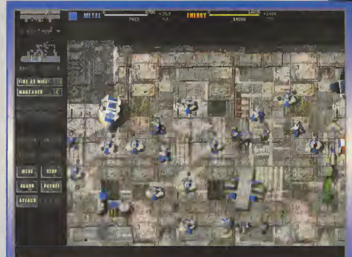
В Total Annihilation AI чаще всего использует примерно следующую тактику. В начале миссии вам дается некоторое время на развитие, в течение которого компьютер к вам особого интереса не проявляет. Разве что пошлет иногда несколько камикадзе. Затем, минут эдак через десять, на вашу базу начинают наступать ударные группы танков и пехоты, причем противник начинает применять бомбардировку и обстрел с моря. В связи с этим можно вывести железное правило. Если вы не успели за десять минут построить оборону и развиться, то можете смело начинать миссию сначала.

Все строения в игре возводят специальные роботы, K-боты. Их существует четыре вида: роботы, броневики, самолеты и корабли. Кроме того, K-боты подразделяются на простых и усовершенствованных (Advanced). Простые способны строить большинство зданий и все виды стационарных пушек. Усовершенствованные же K-боты возводят ядерные реакторы, плазменные пушки и тому подобные сооружения. Кроме того, простейшие здания может строить и сам командир, причем делает он это быстрее всех.

K-боты работают с различной скоростью. Самым быстрым (после командира) является K-бот броневик, самым медленным — самолет. Для ускорения строительства можно приказать одному роботу возвести какое-нибудь здание, а затем дать команду остальным K-ботам помогать первому (как в Warcraft 2, иными словами). Таким же способом можно использовать робота для постройки здания, которое он сам строить не умеет. Так, можно начать строительство ядерного реактора Advanced K-ботом и дать командиру (который, как мы выяснили, работает быстрее всех) указание "чинить" (Repair) возводимое сооружение. После чего можно смело уводить начавшего работу K-бота, командир все закончит и без него.

Однако для наибольшей производительности можно формировать целые отряды строителей. Для этого выделите группу из двух-трех K-ботов и дайте им задание охранять другого. Теперь, если вы прикажете охраняемому K-боту построить какое-нибудь сооружение (или даже несколько строений, используя клавишу Shift), то все остальные роботы начнут ему помогать. Кстати, если вы прикажете K-боту охранять фабрику или завод по производству техники, то он не только будет чинить его, но и ускорит постройку новых юнитов.

В деле развития базы необходимо, прежде всего, обеспечить стабильный приток энергии и металла. Для этого необходимо найти на карте залежи металла и установить на данных месторождениях коллекторы. К ним же, по мере создания, подтягивайте и новые юниты. Будет неплохо, если ваши отряды окажутся рассортированы именно вокруг добывающих станций, поскольку противник в качестве цели своих диверсионных вылазок обычно выбирает именно их.



На родной планете Core добывать металл можно где угодно, так как сама планета состоит из металла

После постройки коллекторов можно продолжить расширение. Соорудите две-три недорогих солнечных электростанции. Постройте командиром K-bot lab и закажите в ней двух K-ботов. Для защиты от воздушных налетов постройте также три-четыре противовоздушных робота Jetro. Если это — одна из морских миссий, то с помощью командира возведите Shipyard. Закажите корабль-K-бот.

На начальных миссиях (где-то с 5 по 15) вы еще не можете строить ядерные реакторы. Поэтому самыми лучшими электростанциями на данный момент являются Tidal Generators. Постройте кораблем-K-ботом около пяти-шести штук. Теперь, когда вы создали минимальную инфраструктуру и заложили фундамент для дальнейшего развития, начинайте возведение оборонительных сооружений.

Никогда не стройте все здания на базе вплотную друг к другу. Если противник взорвет одно строение, то при взрыве пострадают и соседние. А если взорвется ядерный реактор, то цепная реакция может



В морских сражениях для корабля наиболее важным качеством является маневренность. Если бы мои катера стояли на месте, то через 5 секунд они бы уже затонули


Добивание остатков базы противника с воздуха

уничтожить полбазы. Лучше всего располагать строения на расстоянии в три клетки. Таким образом, вы в любой момент сможете починить их или попросту разобрать мешающее здание.

Если у вас островная база, то после постройки ядерного генератора можно уничтожить солнечные электростанции. Тем самым вы расчистите место для новых строений и сделаете базу более компактной.

Если вы дадите К–боту команду Patrol и укажите ему путь вокруг базы, то он начнет патрулировать заданную территорию, чиня при этом близлежащие здания и юниты, собирая обломки разбитой техники, рубя деревья и перерабатывая камни. В общем, работничек что надо. Между прочим, если вы хотите, чтобы он срубил конкретный лесок, то достаточно указать ему патрулировать местность между этим лесом и базой.

Экономика

Одним из главных компонентов успеха в Total Annihilation является стабильная экономика. В игре есть два типа ресурсов: метал и энергия. Метал добывается на рудниках (но на основной планете Core метал можно добывать где угодно, так как сама планета — железная), а энергию производят электростанции (не из воздуха же ей появляться!). Однако без металла прожить еще можно, а вот без электричества...

Представьте ситуацию. Вы выстроили вокруг своей базы ограждение из лазерных пушек. Идет строительство какого–нибудь здания, и энергия (временно) на нуле. Подходит небольшой отряд противника и начинает "медленно, но верно" выносить все ваши башни. Энергии нет, пушки молчат, на выстрел D–Gun'ом энергии, естественно, также не хватает. Т.е., как метко выразились Ильф&Петров, "автомобильная идея гасла и начинала чадить"...

Поэтому всегда прикидывайте расход и приход электричества. Не надо стараться построить "много и сразу", лучше уж постепенно, но при этом не испытывая недостатка в ресурсах. Все это диктует правило номер один: прирост энергии всегда должен быть больше, чем ее расход. Однако от неприятных случайностей (метеоритный дождь, массированная бомбардировка) не защищен никто, поэтому лучше построить несколько хранилищ и иметь запас на 15000–20000 "гиговатт".

Метал важен в значительно меньшей степени, хотя несложно догадаться, что гораздо лучше, если он у вас постоянно будет в наличии. Потому как, имея достаточно запасов металла и энергии и используя при постройке сразу нескольких К–ботов, вы сможете буквально за несколько секунд воздвигать дорогостоящие сооружения, строить корабли и технику.

Ядерный реактор вырабатывает 1000 единиц энергии в секунду. Обычно этого хватает для любой базы. Избыточную энергию можно превратить в металл, используя Metal Converter (из 60 единиц энергии вырабатывается 1 единица металла). Однако вам никто не мешает построить второй реактор, на случай внезапного уничтожения первого, дабы не пришлось потом изумленно хлопать глазами, когда цифра + 500 сменится на –500, и наблюдать за гордым молчанием башен и медленным уничтожением всей базы. В качестве альтернативы дорогому реактору можно построить более дешевую геотермальную электростанцию, которая устанавливается на гейзер.

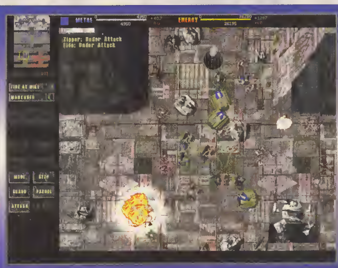
Все надо делать вовремя. Если вы в начале миссии зададитесь благими намерениями сразу построить ядерный реактор, то... помните, куда ими дорога вымощена? Вот именно, там–то вы и окажетесь. Проиграете, иными словами. Ваша развивающаяся экономика не потянет строительство такого дорогостоящего сооружения. Вначале необходимо подготовить инфраструктуру, построить коллекторы металла (Metal Maker) и несколько солнечных электростанций. И уже только потом браться за подобные макропроекты.

Как только возведете первый Advanced К–бот, дайте ему задание разобрать (reclaim) коллекторы метала и постройте на их месте Moho Mine. Тем самым вы не только увеличите добычу метала, но и значительно усложните врагу жизнь, поскольку разрушить Moho Mine значительно сложнее.

Кашу маслом не испортишь, а игру не испортишь К–ботами. Чем больше их у вас будет, тем быстрее вы сможете строить здания и собирать технику. Кроме того, каждый робот вырабатывает определенное количество энергии и металла в секунду. К тому же, К–ботам можно дать задание охранять (Guard) ключевые строения вашей базы, и тогда в пылу боя не придется отвлекаться на их починку.

Тактика защиты

Необходимость обеспечить должную защиту вашей базе перед началом массированного наступления очевидна. Не забывайте, что в Total Annihilation ог–


Атака на вражескую базу — сначала уничтожаются башни, затем все остальное

ромную роль играет игровой ландшафт. Старайтесь располагать ключевые здания своей базы за холмами или отвесными стенами. Артиллерия противника не сможет прицелиться и будет либо бить в стену, либо ее снаряды станут ложиться позади ваших строений. Вражеским бомбардировщикам придется сделать разворот над вашей базой (под огнем ваших пушек), прежде чем начать бомбежку зданий. Нежелательно также вести строительство в лесу, так как хороший залп поджигает деревья и ваши сооружения могут попросту сгореть в возникшем лесном пожаре.

Для защиты от воздушных атак постройте несколько тяжелых лазерных пушек и подкрепите их парочкой противовоздушных роботов. На окраине базы установите несколько тяжелых дальнобойных пушек. Пушки стреляют на большое расстояние, но при этом они должны "видеть" врага. Для этого дайте самолету-разведчику команду Patrol и укажите путь от вашей базы в ту сторону, откуда наступают войска противника. Самолет откроет скопления вражеских сил, и пушки смогут вести по ним прицельный огонь. Ту же самую тактику применяйте и в морских сражениях. Используйте легкие быстрые катера, чтобы открыть вражеские корабли, а затем атакуйте их своими крейсерами и Battleship'ами.

Наиболее уязвимой целью для воздушных атак противника является ваш командир. Прикажите группе противовоздушных роботов охранять его, чтобы они отпугивали выстрелами самолеты врага.

Если вы построите в начале миссии несколько подлодок и крейсеров (они могут стрелять по всем морским юнитам), то тем самым на первых порах обезопасите подступы к своей базе. Battleship'ы и корабли с баллистическими ракетами стреляют на большие расстояния, поэтому их лучше держать сзади. Торпедные установки стреляют по кораблям противника только в том случае, если их видят. Эту проблему помогают решить недорогие звуковые радары (Sonar Station).

Наступление

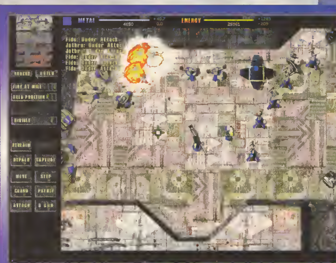
Все юниты в Total Annihilation сбалансированы, и лучше всего идти в атаку, имея в составе ударной группы технику различных типов. Например, флот, состоящий из одних Battleship'ов, будет с легкостью потоплен несколькими подлодками противника. Чтобы все корабли шли с одинаковой скоростью, дайте им задание охранять самый медленный корабль в группе. Теперь вы сможете отдавать приказания сразу всей эскадре, управляя одним этим кораблем. Если же вы просто обведете все корабли и укажите им точку назначения, то самые быстрые и самые легкие первыми доберутся туда и будут быстро и легко уничтожены. В результате ваши Battleship'ы останутся без прикрытия и разделят участь своих более шустрых собратьев.

Старайтесь, чтобы ваши тяжелые корабли поменьше гибли. На строительство Battleship'а (все корабли высокого уровня строятся в Advanced Shipyard) уходит много времени, денег и энергии. Лучше починить его в промежутках между схватками, нежели строить новый и поднимать со дна обломки. Для починки кораблей используйте самолеты-К-боты, для которых желательно построить авианосец.

При наступлении ни в коем случае не держите свои корабли скопом. Это уменьшает их маневренность в случае атаки и увеличивает вероятность попадания в них снарядов противника. Лучше разбить свой флот на несколько небольших групп (запомнив их с помощью клавиши Ctrl) и медленно продвигать их к цели.

Если вы знаете приблизительное месторасположение базы противника, но еще не разведали ее окончательно, подведите к этому месту дальнобойные танки (если дело происходит на суше) или стяните Battleship'ы (если база противника находится на острове). Затем обведите свои войска и дайте им команду Attack, указав на то место, где предположительно находится вражеская база. Подведите плавучий радар и начинайте прицельную стрельбу, ориентируясь по красным точкам на радаре.

Усовершенствованный К-бот способен строить тяжелые плазменные пушки (типа Big Berta). Используя самолет-разведчик, откройте подступы к базе противника и разведайте месторасположение его ключевых строений. Построив Advanced Radar, вы сможете наблюдать за перемещениями вражеских войск. Используя радар, наведите Берту на одну из красных точек (до появления надписи Unidentified object) и выстрелите. Попадания в цель можно контролировать по счетчику убийств. Во многих поздних миссиях данная тактика становится ключом к победе.



■ Большая Берта — орудие победы

При сухопутной атаке старайтесь выстроить свои юниты так, чтобы впереди бежала легкая пехота, следом ползли танки, а сзади продвигалась артиллерия. Артиллерия способна стрелять по врагам через головы ваших солдат. Помните, сражения в ТА максимально приближены к реальности, так что выстрел из тяжелой пушки или ракетницы способен уничтожить несколько солдат противника за раз.

Если вы добрались до вражеской базы, то первым делом уничтожайте стационарные пушки, иначе можно очень быстро лишиться всех брошенных в атаку войск. Лучше всего для этой цели использовать D-Gun командира, в то время как остальные юниты отвлекают на себя огонь противника. В последних миссиях можно, используя транспортный самолет, переносить командира в тыл противника, строить там башни и плазменные пушки, а затем уничтожать базу врага дальнобойным прицельным огнем.

Игорь Власов

HEXEN II

Несмотря на то, что Hexen 2 относится к жанру 3D action, создавшие его Raven Software внесли в игровой процесс значительную долю приключенческих элементов. Жанровая принадлежность Hexen 2 от этого нисколько не изменилась, однако прохождение стало достаточно сложным и запутанным. Играющий вынужден не только рубиться со всевозможными монстрами, но и разгадывать многообразные головоломки, связанные со спрятанными ключами, предметами непонятного назначения и невесть как открывающимися секретными дверьми.

В дополнение к тому, одной из основных черт игры является нелинейность уровней (хоть и весьма неполная, но все же), первые попытки воплощения которой промелькнули уже в первом Hexen. Да еще и отсутствует карта — наследие Quake, на улучшенном движке которого сделана игра.

Как следствие, мы сочли необходимым сделать прохождение Hexen 2. Прохождение разбито на многочисленные главы и подглавы, дабы вы могли в любой момент обратиться к нему и легко отыскать описание тех головоломок, на которых застопорились.

Небольшое пояснение. Если в тексте указано “положите такой–то предмет на такое–то место” — просто пройдитесь по этому месту, и предмет окажется там. Рекомендации: разбивайте кувшины и бочки — в них могут оказаться полезные вещи, плюс они могут закрывать секретные проходы в стенах; собирайте все предметы, висящие в воздухе.

На этом вводная часть заканчивается, и начинается долгое, нудное и скучное перечисление всех тех бесчисленных действий, которые вам потребуется совершить прежде, чем некий отвратный тип по имени Эйдолон будет героически образом повержен.

Часть первая – Blackmarsh

Здесь вы появляетесь в самом начале игры. Вам предстоит встретиться с лучниками, пауками, скелетами–волшебниками, големами, демонами, гидрами и (боже, какой ужас!)... овцами. В конце вас ожидает сражение с “боссом” — первым из Четырех Всадников Эйдолона, Голодом.

Мощи Лорика

Поднимитесь вверх по наклонной рампе и откройте дверь. Ударьте по переключателю в правом нижнем углу фрески (справа на стене). Противоположная фреска отъедет и освободит проход. Прыгайте в него — попадете в комнату. Активизируйте треугольный переключатель у решеток. Затем ступайте в телепортатор. Идите вниз в проход, мимо места, где вы появились, и откройте дверь. Надавите на переключатель справа, встаньте на плиту в центре комнаты (ту, которая была под камнем). Теперь вы можете зайти еще в одну дверь, вот и используйте свою возможность. Вы попали на открытое пространство. Ступайте в проход слева, в пещеру. Дойдя до моста, прыгайте влево, в воду — там находится треугольный переключатель. Прикоснитесь к нему и плывите в телепортатор, расположенный слева на стене. Пройдите по коридору до комнаты с колесом. Нажмите на рычаг. Бегите в открывшуюся дверь и берите Мощи (если выражаться апоэтичным языком — то чьи–то заплесневелые кости).

Ключ от Мельницы

Прыгайте в воду. Под водой вы увидите два телепортатора — облицованный плиткой и обычный. Вам нужен второй. Всплывайте, открывайте решетки и попадете в Лабораторию Мага. Идите в дверь к уровню Barbicon.

Barbicon

Подойдите к катапульте.



Встаньте на нее и подпрыгните, чтобы перелететь через стену. Можете также попытаться нажать “назад”, чтобы приземлиться прямо на стене и собрать все, что там лежит. Затем проходите в пещеру. У каменной стены поверните направо, в большую дверь. Вы у замка.



Прыгайте в ров, ломайте подводную решетку и плывите сквозь нее. Первый поворот направо, всплывайте — вы окажетесь перед сломанной стеной. Доломайте ее окончательно. Пройдите в комнату и прочитайте записку на полу. Идите к двери, за ней поверните на лестницу, затем еще раз на лестницу и подойдите к автоматическому арбалету. Разбейте его. Вернитесь вниз и ступайте в дверь. Поверните налево, затем еще раз налево, в оружейную. Разбейте кувшины — за ними секретный проход. Идите сквозь него к арбалету. Около арбалета встаньте на пластину и несколько раз выстрелите по гобелену. Разрушив стену, прыгайте с разбега через ров, ступайте в телепортатор. Спускайтесь, возьмите ключ от мельницы.

Ломаем кости

Прыгайте в ров и плывите налево. Перед замком вам нужно вылезти из воды и идти обратно, до двери к Blackmarsh.

Blackmarsh

Выходите из Лаборатории Мага и шагайте до открытого пространства. В противоположном от пещеры проходе — дверь на уровень The Mill.

The Mill

Ступайте вперед, прыгайте и двигайтесь по проходу, пока он не выведет вас к двум телепортаторам. Используйте тот, что слева — он вынесет вас к мельнице.



Поднимитесь к двери на мельницу, зайдите внутрь и пройдите за жерновами — Мощи Лорика обратятся в Пыль. Выйдите, поднимитесь наверх за бонусом, снова спуститесь, соберите пыль и сквозь телепортатор возвращайтесь назад. Затем воспользуйтесь вторым телепортатором. Поверните рычаг, и сквозь открывшийся люк вы попадете обратно к двери в Blackmarsh.

Ключ от замка

Blackmarsh

Ступайте в Лабораторию Мага. Войдите в золотистую воду — появится артефакт Potion of Mithril Transformation. Берите его и бегите в дверь к Barbicon.

Barbicon

Пройдите мимо катапульты к тому секрету, за которым находится управляемый арбалет, но на этот раз откройте дверь слева от секрета. Нажмите на рычаг и прыгайте в отверстие в полу в комнате, где стоит котел. Дойдя до сломанной лестницы, найдите бочку с железными обручами и передвиньте ее к лестнице. Забравшись наверх, выпрыгивайте в окно и в ров. Плывите до мифриловой двери — она превратится в деревянную. Разрубите ее и возьмите ключ от замка. Там же вы увидите удивительную вещь — вертикальную стену воды.



Вернитесь в воду и плывите налево. Возьмите кольцо Подводного Дыхания, откройте дверь за ним и поднимайтесь на поверхность. Перейдите по мосту через ров и ступайте в комнату с разными товарами. Заходите в правую арку, там вы увидите вход в замок.

Ключ от сокровищницы

King's Court

Обойдите центральное здание, справа вы увидите статую Короля и вход на один из уровней (покамест закрытый).



Пройдите еще немного, затем ступайте в проход. Дойдите до перекрестка, где встречаются четыре дорожки. Поверните налево — там находятся двери на уровень Stable.

Stable

Пробегайте через двойные двери и следуйте вдоль холла, пока не увидите справа на стене деревянную дверцу. Заходите и прорубайте себе путь через тюки с сеном. В конце комнаты прочтите записку на полу. Повернитесь и шагайте вперед, пока не увидите за тюками лестницу наверх. Поднимитесь по ней — слева находится проход вверх по наклонной поверхности. Поднимайтесь до конца, далее с грацией хромоногого бизона попрыгайте по балкам — найдете секретную дверь. Нажмите на рычаг и спрыгивайте. В открывшейся комнатке возьмите Лопату.

Повернитесь на 180 градусов и сигайте обратно вниз. Поверните налево, сделайте несколько шагов, затем поверните направо. Проследуйте вдоль холла до дерева. Обойдите вокруг него, чтобы вырыть ключ от сокровищницы. Дальше вы увидите проход, который позволит вам быстро вернуться к выходу со Stables.

Ключ Портного

King's Court

Вернитесь к перекрестку и ступайте прямо, пока не наткнетесь на дверь в Inner's Courtyard.

Inner's Courtyard

Бегите влево и вверх к гильотине.



Разбейте стекло и прыгайте в образовавшееся отверстие. Нажмите на стену с символом и следуйте в проход к Забытой Часовне. Войдите в нее. Идите по холлу влево и откройте вторую деревянную дверь (первая пока закрыта). Поднимитесь к алтарю. Обойдите его слева — увидите на стене три выступа. Заберитесь по ним и сдвиньте второго ангела (он слева). Откроется секретный лаз. Прыгните в него — вы оказались в логове паука. Найдите в паутине труп, разрубите его и возьмите ключ Портного. По сточным трубам пройдите к двери и телепортатору. Спускайтесь в бассейн, затем поднимайтесь по наклонной и следуйте через прежде закрытую дверь направо, к двери в Inner Courtyard. После этого возвращайтесь к King's Court.

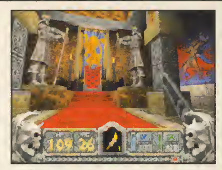
Свиток Развеяния Чар и Амулет Голода

King's Court

Бегите направо, через перекресток, мимо двери в Stable, до таблички Портного. Войдите в его дом, поднимитесь наверх и откройте шкаф. Разрубив заднюю стенку, достаньте Свиток Развеяния Чар. Вернитесь к перекрестку и следуйте направо, туда, где вы начинали King's Court. Теперь вы можете пройти сквозь магический барьер, к Palace.

Palace

Идите к тронному залу.



Затем ступайте через откатывающуюся дверь в спальню. Посмотрите в бассейне и бегите к фонтану.



Спрыгните вниз, через дверь пройдите к спиральной лестнице. Рядом с ее основанием есть вход в сокровищницу. Соберите все сокровища и с помощью телепортатора возвращайтесь к двери в King's Court.

Песок, Стекло, Линза

King's Court

Доберитесь до перекрестка и поверните сначала налево, затем первый поворот направо ("The Shoppe"– хмм... любопытное словечко). Войдите и поднимитесь по лестнице. Разбейте сундук и стенку около ножки кровати, дабы найти секретную святыню Братства Голода (аппетитное название). Подойдите к алтарю. После этого выходите из The Shoppe и возвращайтесь к Stable.

Stable

Вернитесь туда, где вы добыли ключ от Сокровищницы. Поднимитесь по лестнице и активизируйте кнопку у камина. В секретном проходе находится ключ от конюшен — возьмите его. Теперь идите туда, где вы нашли Лопату. Поднимитесь по наклонной на один пролет и ступайте направо. Остановитесь возле второго поворота налево и откройте дверь с помощью ключа от Конюшен. В комнате разрубите ковер — появится люк. Пройдя сквозь него, прорубитесь через деревянную стену и отворите двойную дверь — вы увидите выключатель. Нажмите его и возьмите песок в корыте справа (отнесете домой для кошки). Поднимитесь по рампе в дальнем конце комнаты и вернитесь в кузницу. Подойдите к наковальне, чтобы песок расплавился и превратился в стекло (н–да... кошке не повезло!). Затем возвращайтесь в King's Court, а после этого идите в Inner's Courtyard.

Inner's Courtyard

Поверните направо — попадете в еще один магазин. Поднимайтесь на второй этаж и залезайте внутрь камина. По выступам поднимитесь наверх и найдите точильный камень. Возьмите рядом с ним Линзу.

Кристальный Голем

Возвращайтесь к гильотине и идите направо. Поднимитесь по наклонной вверх, пройдите по мосту, затем через дверь и по лестнице — здесь вам предстоит крупное сражение с повелителями лучников. После массовой резни, где вам будет отведена роль палача (либо пытаемого — зависит от умения), пройдите сквозь телепортатор и через арку — теперь у вас есть сила, которая поможет победить Голема. Не забудьте взять кольцо. Через телепортатор возвращайтесь назад к мосту и прыгайте налево вниз. Бегите до магазина надгробий. Входите, поднимайтесь на второй этаж и жмите рычаг слева от входа. Проходите в открывшуюся дверь. Спускайтесь, пока не найдете окровавленный пьедестал. Встаньте на него — откроется дверь. Идите в телепортатор за дверью — вы окажетесь лицом к лицу с Кристальным Големом.



Убейте его и прыгайте в красный телепортатор. Теперь вам предстоит сражение с первым из Всадников — Голодом.



Часть вторая – Mazaera

На протяжении данной части вашими противниками будут ягуары–оборотни, пантеры–оборотни и скорпионы–необоротни. А также ваши старые знакомые — лучники, големы, гидры и скелеты–волшебники (ну куда же без них, родимых...). В конце вас ждет сражение со вторым Всадником — Смертью.

Каменный Ключ с Орнаментом

Plaza of the Sun

Теперь вам нужно пробежать вперед и повернуть налево на развилке дорог. Нажмите кнопку на стене — на перекрестке появился еще один поворот. Продолжайте двигаться прямо, пока не найдете рычаг. Повернув его, возвращайтесь на перекресток. Следуйте направо, на мост над лавой, а после этого — в здание. Подойдите к алтарю — наверху у лестницы откроется стена. Забирайтесь наверх. Повернитесь лицом к зданию, обойдите его слева, чтобы взять книжку. Затем обойдите с другой стороны — там будет вход на уровень Obelisk of the Moon.

Obelisk of the Moon

Не сворачивая с дороги, идите по кругу, затем вниз по лестнице. Входите в здание и двигайтесь до тех пор, пока не дойдете до обелиска. Завершите комбинацию (пройдитесь по двум панелям), после этого откроются три двери. Встаньте лицом к обелиску (именно так вы стояли, когда первый раз вошли сюда).



Ступайте в левую дверь. Затем проследуйте в коридор, освещенный факелами. Поворот направо — и вы увидите мост. Встаньте на его краю и посмотрите вниз (помните, что хочется сделать, оказавшись наверху? — совершенно верно, плюнуть вниз..!). Спрыгивайте на платформу, идите сквозь телепортатор и берите каменный ключ с орнаментом.

Огненный Элемент

Бегите по мосту (в конце рекомендуется сделать прыжок). Возвращайтесь на Plaza of the Sun.

Plaza of the Sun

Спуститесь по лестнице вниз к алтарю, развернитесь и проследуйте в коридор, расположенный за ступенями. Там есть две двери. Зайдите в левую — окажетесь там, где проходят Испытание Огнем. Чтобы пройти его (огонь, а не испытание! пройдете вы, как же...), вам необходимо нажать три кнопки, расположенные слева, справа и сзади от центрального строения. После этого появится мост и откроются решетки, закрывавшие Огненный Элемент.



Возьмите его и нажмите кнопку, чтобы опустить вниз лифт — окажетесь напротив двери в Court of 1000 Warriors. Входите. Будете 1001 Warrior'ом.

Лошадиный Череп

Court of 1000 Warriors

Взойдите вверх по ступеням, пройдите через двойную дверь, еще раз поднимитесь. Выходите из помещения и соберите все бонусы. Обойдите здание вокруг, чтобы оказаться перед его фасадом, и поднимитесь по лестнице на самый верх. Наступите на диск с изображением красного кинжала — он повернется. Из лавы поднимется платформа со Stone of Summoning, а слева от “бассейна” с лавой откроется дверь. Идите сначала в нее (в дверь, если кто не понял), затем по залу, сверните в любую сторону около Кольца Превращений и спускайтесь в большую пещеру. Далее направо, через открытую дверь и вниз к веревочному мосту. Прыгайте с него вправо и ступайте в проход. Нырните в воду, найдите переключатель и активизируйте его. При этом откроются решетки в полу. Под ними находится рычаг, если нажмете на него, то в потолке появится выход. Выплывайте и поднимайтесь по лестнице к началу моста. Вернитесь к двери на Plaza of the Sun.

Водяной Элемент

Plaza of the Sun

Нажмите на кнопку вызова лифта. После того, как поднимитесь, проследуйте к холлу рядом с алтарем. Идите в противоположную дверь, пока не дойдете до Потока Жизни. Не наступайте в него! Перепрыгнув, вы попадете на уровень Square of the Stream.

Square of the Stream

Спускайтесь к помещению с четырьмя выходами (назовем его “площадь”). Идите в правый проход до колодца. Проплывите по подводному лабиринту до конца — попадете в комнату с Водяным Элементом. После того, как вы его заберете, откроется второй выход.

Сердце Змеи и Кристальный Череп

Проследуйте через открывшуюся дверь обратно на площадь. Пересеките ее и найдите большую комнату с обелиском посередине, на котором покоится Мистическая Урна. После того, как соберете все бонусы, уходите через выход,

находящийся под лестницей, по которой вы сюда пришли. Доберитесь до большой комнаты с бассейном. Обойдите его и встаньте на пластину в полу. В центре бассейна поднимется платформа, и вы сможете забрать с нее Сердце Змеи. Возвращайтесь назад в комнату с обелиском, но не доходя до нее, сверните на боковую лестницу — она приведет вас на площадь. Идите по противоположной лестнице — за ней будет комната с книгой посередине. Встаньте на это возвышение, чтобы положить на него Сердце Змеи, и сможете забрать Кристальный Череп. Вернитесь на площадь. С этой лестницы вы можете запрыгнуть на красный бордюр и по нему добраться до бонуса. После этого недюжинного акробатического трюка возвращайтесь к двери на уровень Plaza of the Sun.

Воздушный Элемент

Plaza of the Sun

Похоже, что разработчики насмотрелись фильма "Пятый Элемент" — жаль только, что сам пятый элемент отсутствует. Все элементы да элементы... Как бы то ни было, возвращайтесь к алтарю и идите по лестнице вверх, чтобы попасть к двери на уровень Obelisk of the Moon. Входите в нее.

Obelisk of the Moon

Идите в комнату с обелиском и четырьмя выходами. В комнатах напротив и справа положите по черепу в красные ниши — откроется секретный проход, через который вы и пройдете к двери на уровень Palace of Columns.

Palace of Columns

Идите прямо до конца, затем налево и доберетесь до большой двери, за которой находится открытое пространство с пирамидой в одной стороне и несколькими колоннами в другой. Между колоннами есть коридор с красным ковром — идите туда. Кроме той двери, через которую вы вошли, в коридоре есть еще две. Загляните в правую, там комната с лавой. На стене есть кнопка. Как только вы на нее нажмете, появится мост. Перебегите на другую сторону, активизируйте кнопку там и возвращайтесь обратно в коридор. Теперь идите в левую дверь. Там появился мост, которого раньше не было. Он приведет вас к телепортатору на уровень Tomb of the High Priest.

Tomb of the High Priest

Коридор выходит в квадратный зал, в середине которого лежит одна из частей оружия №4. Пересеките его, забрав эту часть, и спускайтесь по ступенькам вниз. Идите по комнате, никуда не сворачивая, пока не увидите книгу. Заберите ее и ступайте в проход под лестницей, по которой вы пришли. Вы попадете в коридор, в котором вас ждет один из приятных сюрпризов. Если вас все–таки не раздавило (маловероятно, что "не") — окажетесь на балконе, с которого откроется вид на комнату. Прыгайте в нее и открывайте саркофаг — при этом под балконом появится проход. Именно там находится Воздушный Элемент.

Земляной Элемент

Воспользовавшись красным телепортатором, вы без труда доберетесь до уровня Palace of Columns.

Palace of Columns

Спуститесь по наклонной поверхности (сторона значения не имеет). Возвращайтесь в холл, поверните в любую сторону и идите до площади с пирамидой. Обогните пирамиду и спускайтесь к двери на уровень Court of 1000 Warriors.

Court of 1000 Warriors

Поднимитесь по лестнице налево и прыгайте с карниза. Сверните еще раз налево и попытайтесь пройти Испытание Землей. Возьмите Земляной Элемент. Вернитесь немного назад, развернитесь и поднимайтесь на лифте. Теперь вам снова нужно попасть к двери на уровень Palace of Columns.

Palace of Columns

Вернитесь на уровень Obelisk of the Moon.

Звездный Мост

Obelisk of the Moon

Идите в комнату с обелиском и четырьмя выходами. Оглянитесь — к обелиску спускаются ступени. Самый ближний от них выход как раз вам и нужен. Первая дверь налево приведет вас к Bridge of Stars.

Bridge of Stars

Поднимитесь по ступенькам и перейдите через мост — вы получите еще одну часть оружия №4. Обойдите холл с любой стороны, чтобы найти Звездный Мост. С другой стороны моста есть телепортатор. Положите Элементы Земли,



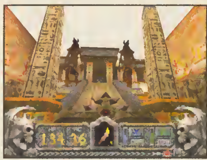
Поскольку он не любит оставаться на земле, рекомендуется бороться против него с помощью огнестрельного оружия и, конечно же, милой сердцу книженции Tomb of Power.

Часть третья – Thysis

Несомненно, вас чрезвычайно обрадует встреча с новыми монстрами — мумиями. Кроме них, вам встретится уже поднадоевшая нечисть — демоны, скорпионы, пауки, лучники, големы и гидры. Это, пожалуй, самая красивая из всех частей игры, с очень богатыми текстурами, выполненными в древнеегипетском стиле.

Глаз Хоруса

Temple of Horus



Поднимитесь по лестнице и проходите через дверь с изображением скарабея. Прочитайте сообщение на стене. Перепишите его на листок и повесьте дома над кроватью любимой женщины. Говорят, в некоторых ситуациях помогает. Далее идите влево, по наклонной поверхности, а затем через дверь — вы попадете в комнату со статуей и четырьмя колоннами.



Идите налево, пока не найдете комнату с балконом и обелиском. Прыгайте с балкона вниз (можно спуститься справа или слева, кому как больше нравится) и ступайте в ход под балконом. Дойдя до пирамиды с дверью посередине, обратите внимание на выключатель, расположенный на некоторой высоте справа от земли. Прыгните, ударьте его и ступайте через дверь. Только осторожно — кобра, стреляющая огненными шарами, очень опасна! Нажмите справа на стену, она отодвинется, и вы найдете не только артефакт Глаз Хоруса, но и кнопку, открывающую дверь в противоположной стене.

Ключ Анубиса

Заходите в эту дверь и спускайтесь. Дойдите до красного моста через пропасть. Посмотрите вниз — слева вы увидите небольшой мостик. Прыгайте на него, разворачивайтесь — и перед вами окажется стена, сплошь покрытая тре-

щинами. Разбив ее, вы обнаружите комнату, где над трупом витает Ключ Анубиса. Обратите внимание на объявление на стене. Возвращайтесь назад, прыгайте с мостика — в центре пропасти есть комната со скорпионами. Избавьте мир от их существования и ступайте в телепортатор.

Скарабей Времени

Снова спускайтесь к мосту. Перейдите на другую сторону и откройте дверь. Заходите в Chamber of the Sun, прочитайте сообщение на стене. Воспользуйтесь голубым телепортатором. Спрыгните направо, повернитесь налево — там увидите новый проход. Идите по нему до комнаты с книгой. Слева будет закрытая дверь, а справа — голова Анубиса. Положите Глаз Хоруса перед бюстом, и дверь откроется (почти как в сказке про Красную Шапочку). Ступайте в нее, поверните налево, в комнату с тремя красными телепортаторами (там на полу нарисован знак). Пройдите сквозь левый телепортатор — вы попадете в Palace of the Pharaoh.

Palace of Pharaoh

Справа и слева вы увидите две трубы. Идите к правой, около резервуара с водой нажмите на стене рычаг и прыгайте в трубу. Оказавшись под водой, разбейте сундук, чтобы получить Скарабея Времени. Возвращайтесь назад и следуйте в телепортатор.

Ключ Стража

Temple of Horus

Противоположный телепортатор вынесет вас в Temple of Nefertum.

Temple of Nefertum

Извилистый коридор ведет к храму с двумя подъемами. Поднимитесь, ступайте в телепортатор. Вы попали на площадь Колеса Времени. Слева на стене есть табличка, рассказывающая о Скарабее Времени. Когда вы встанете рядом с ней, откроется дверь. Через эту дверь вы попадете в комнату с большим голубым телепортатором — это Portal of Set. Он перенесет вас в Ancient Temple of Nefertum, на тысячу лет в прошлое. Спускайтесь вниз по рампе и разбивайте стену слева от ее основания. Сквозь пролом идите наверх, спрыгивайте, проходите в левый коридор. Ваш путь лежит мимо статуи с четырьмя змеями, вверх по лестнице, а затем по наклонной поверхности. Дойдите до двери с решеткой, за которой виднеется кувшин. Слева есть кнопка. Если вы ее нажмете, то дверь за решетками откроется. Возвращайтесь в комнату с четырьмя змеями — в ней появился телепортатор. Он перенесет вас на Shrine of Naos.

Shrine of Naos

Под кувшином слева находится секретная кнопка. Встаньте на нее, затем идите в открывшуюся дверь наверх и воспользуйтесь телепортатором.



Прыгайте вниз, к ногам статуи, и жмите на стену между ее ногами (нет, не там, где вы подумали) — появится проход, по которому вы и должны идти. В центре комнаты на подставке стоит пирамидка. Напротив входа на стене есть большая, в полстены, кнопка. Нажмите ее — подставка пирамиды откроется. Она поднимет вас наверх, к телепортатору, который перенесет вас на руки статуи (так сказать, в нежные объятия). Именно там находится Ключ Стража.

First Canopic Jar

Спускайтесь вниз, снова идите между ног статуи. В комнате с пирамидкой открылась одна из стен. Спуститесь вниз, поверните налево и нажмите кнопку на стене справа. Откроется секретная дверь. На стене вы увидите 3 больших квадрата, каждый из которых состоит из девяти маленьких, некоторые зеленого цвета (ну не хватило у ребят краски покрасить все...).



Эти комбинации помогут вам в решении загадки на мосту. Пройдите сквозь телепортатор слева, прыгайте вниз и ступайте прямо в красный телепортатор, чтобы вернуться в Ancient Temple of Neferum.

Ancient Temple of Neferum

Помните статую с четырьмя змеями? Так вот, справа от нее есть еще одна статуя. Если нажать на стену слева от нее, откроется дверь. Через эту дверь вы сможете вернутся к храму Neferum. Справа находится телепортатор, он вам совсем не нужен. Повернитс налево (в современном храме Neferum этот проход завален) и проходите через дверь. В комнате с саркофагом в одной из стен откроется окно, из которого в вас будут выстреливаться огненные шары, пока вы не нажмете кнопку в гробу справа. Заберитесь на саркофаг — вас немного поджарит луч (самую малость, не бойтесь!). Быстро спрыгните с саркофага и нажмите кнопку на стене в его изголовье. Снова забирайтесь на него и забирайте Неограненный Драгоценный Камень. В ногах саркофага открылся проход — через него вы и попадете на следующее испытание.



Система, по которой нужно проходить по мосту, такова:

1) На кнопку следующего ряда можно наступать только тогда, когда поднимется кнопка из предыдущего ряда. То есть идти нужно не слишком быстро.

2) Схема, по которой нужно проходить по этим девяти кнопкам, зашифрована на стене с квадратами. Три больших квадрата обозначают мост. Маленькие зеленые — это кнопки, на которые нужно наступать. Сложность заключается в том, что один из больших квадратов 3x3, который является правильной схемой прохождения, выбирается при каждом приближении к мосту случайно. Если вы проходите квадраты неправильно — вас отбрасывает к подножию храма, и схема прохождения выбирается снова, в соответствии с одним из тех трех квадратов.

После того, как вы пройдете мост, вам выдадут награду в виде First Caopic Jar. Забирайте его и через открывшиеся решетки возвращайтесь к телепортатору в храме.

Hapy Canopic Jar

Сквозь телепортатор вы попадете к Колесу Времени. Жмите на кнопку с изображением голубого глаза до тех пор, пока колесо не примет положение Constellation of Hippopotamus. Затем на стене справа вы найдете кнопку (слева от обелиска). Она откроет проход, который приведет вас к порталу во времени. Смело ступайте в него — и вы вернетесь обратно в современный Temple of Neferum (радость-то какая...).

Temple of Neferum

Через голубой телепортатор вы попадете в храм. Вернитесь к красному телепортатору и пройдите на до боли знакомый уровень Temple of Horus.

Temple of Horus

Телепортатор справа перенесет вас — теперь к Pyramid of Anubus.

Pyramid of Anubus

Теперь вам предстоит проделать следующий путь: вперед, через дверь со скарабеем, вниз и через двойную дверь, далее вниз, через левый холл. Чтобы от-

крыть дверь, исписанную иероглифами (она слева), нужно наступить на решетку справа. Встаньте на камень в центре комнаты, чтобы подготовить Неограненный Камень к огранке. Нажмите все четыре кнопки вокруг него, и он превратится в Каменный Глаз Змеи. Возвращайтесь в холл и идите налево, до двери. Откройте ее и входите в змеиную комнату. Положите камень на пьедестал — появится мост. Подойдите к змее, чтобы пробудить ее, и затем убейте (подло, конечно, но чего не сделаешь ради пользы дела). Возьмите Нару Canopic Jar.



Посох Темного Фараона

Вернитесь в холл, у фонтана со статуей змеи поверните направо. Поднимитесь обратно по наклонной плоскости, развернитесь и прыгайте по трем колоннам до балкона с чашей. После того, как стена балкона рухнет (экий вы мамонт, сэр...), идите по образовавшемуся проходу до большой комнаты с колоннами и красным ковром посередине (только не нужно топтать ковры, они чистые!). Нажмите на стену с кровавым следом руки — она откроет спрятанный рычаг. Дерните за рычаг, и сзади на пьедестале появится посох фараона. Возьмите его и идите на ковер...

Duamuteff Canopic Jar

Будет совсем здорово, если при падении вы не напоретесь на пики внизу.



Над саркофагом на выступе есть стена с тремя подвижными панелями. Нажмите на них по очереди — сначала на среднюю, затем на левую и на правую. Ступайте в открывшийся проход. Вы попадете в холл с пропастью и лежащей поперек нее доской. Ступайте на доску. Что, упали? Ничего, бывает хуже. В небольшом лабиринте внизу в двух нишах есть две каменные пластины. Поставьте на них бочки — в стене откроется новая дверь. Через нее вы дойдете до бюста Анубиса. Положите перед ним посох фараона — и за бюстом появится подъем, по которому вы дойдете до двери. Откройте ее и возьмите слева Duamuteff Canopic Jar. После этого идите направо, через решетки и через мнимую стену. Возвращайтесь к телепортатору на уровень Temple of Horus.

Temple of Horus

Телепортатор справа перенесет вас к Palace of the Pharaoh.

Ключ Фараона

Palace of the Pharaoh

Ныряйте в правую водосточную трубу и тяжелогруженной рыбкой плывите через дверь. Под водой, слева от двух статуй, разбейте стену с трещинами. Плывите по туннелю, заворачивайте направо. Теперь вам нужно подняться, открыть красную дверь, затем прыгнуть и забраться по ступенькам до платформы в полу. Встаньте на нее. Опять нырните в воду и плывите до конца туннеля. Воспользуйтесь телепортатором, подни-



На колонне слева от трона есть переключатель, который откроет секретный проход за троном. В нем вы найдете Ключ Фараона.

Qebhsenuef Canopic Jar



Спрыгивайте в воду, поднимайтесь по ступенькам, окажетесь перед телепортатором на уровень Temple of Light.

Ключ Ра, Солнечные Часы и Нижняя Корона Египта

Temple of Light

Найдите комнату с колонной посередине. Прыгайте вниз и продвигайтесь по проходу до местечка, которое стережет голем. Справа на стене есть небольшие выступы — заберитесь по ним наверх и идите в самый темный угол, чтобы нажать на рычаг. Нажали? Теперь возвращайтесь и заходите в новую дверь. Поднимитесь по рампе, пройдите сквозь мнимую стену, поворачивайте обратно — вы обнаружите еще одну дверь, в противоположной стене. За ней будет покоиться явно никому не нужный Ключ Ра. Возьмите его (че добру пропадать?), развернитесь и идите через дверь и мнимую стену. Поднимайтесь по лестнице и на этот раз обойдите колонну кругом. За колонной есть проход — следуйте по нему до самой двери. Откройте ее и поднимайтесь к Солнечным Часам. Нажимая на кнопку, выставите время 12:00. Спрыгивайте вниз, спускайтесь по наклонной к решеткам сокровищницы. Как только вы приблизитесь, раздастся звук открываемой двери. Вернитесь назад, к колонне. Обойдите ее — вы увидите, что дверь открыта. Там, между прочим, сокровищница. Соберите бонусы и не забудьте Нижнюю Корону Египта.

Посох Нефертити

Откройте решетки и вернитесь к телепортатору на уровень Palace of Pharaoh.

Palace of Pharaoh

Возвращайтесь на уровень Temple of Horus.

Temple of Horus

Вернитесь к красному мосту через пропасть, перейдите через него и подойдите к двери, которая раскрошится сама собой (от времени, что ли?). За ней вы найдете Посох Нефертити.

Верхняя Корона Египта

Голубой телепортатор перенесет вас в комнату, из которой легко добраться до зала с тремя красными телепортаторами. Идите в Temple of Nefertum.

Temple of Nefertum

Следуйте в храм, пройдите через голубой телепортатор к Колесу Времени. Посох Нефертити откроет вам кнопку. С ее помощью поворачивайте колесо, до тех пор, пока не достигните Constellation of Isis. После фейерверка Верхняя Корона Египта будет у вас.



Через голубой телепортатор возвращайтесь в Temple of Horus.

Temple of Horus

В центре зала с тремя телепортаторами (как он надоел!) разместите две короны на пьедесталах, слева и справа от символа на полу. Спускайтесь вниз, и через красный телепортатор вы попадете в обитель третьего Всадника, Чумы (кстати, у вас все прививки сделаны?). Думается, вы и сами догадались, в каком

ключе будет проистекать ваше общение с данным Всадником...



Часть четвертая – Septimus

Из Египта вы переноситесь в Древний Рим (судя по текстурам). К вашим старым врагам добавляется еще одно очень опасное существо — Медуза. Кроме того, предстоит драка с Властителями Скелетов–Волшебников. В конце этой части (если дойдете, разумеется) нужно будет одолеть четвертого всадника — Войну.

Кристалл Власти

Hall of Heroes

Идите вперед, до большого бассейна. Теперь налево, вверх по лестнице, в коридоре направо и вниз по лестнице. Вы оказались в комнате с длинным бассейном и круговым карнизом. Поверните налево, пройдите до конца комнаты. Спуститесь вниз — теперь вы в комнате с красным ковром, Кристаллом и медузой. Заберите кристалл и найдите стену с трещиной. Разбейте ее, заберитесь вовнутрь и нажмите кнопку — вам покажут, как в одной из частей лабиринта, Temple of Mars, появился бонус. В этой части игры таких вот секретов с появляющимися бонусами хоть отбавляй. Кстати, вид на другую часть уровня напоминает камеры из Дюка — вы не находите?..

Итак, после этого возвращайтесь к большому бассейну, но не входите в него (купаться сейчас не время), а поднимитесь по лестнице в коридоре. Вы оказались на карнизе. Пройдите по нему к золотому телепортатору — он перенесет вас в похожую комнату, из которой есть выход в зеленый лабиринт. Форма его прямоугольная — и если считать, что вошли вы в него с правого нижнего угла, то в левом нижнем углу находятся кнопка и медуза. Медузу убейте, кнопку нажмите — это откроет двери около бассейна. Далее у выхода из лабиринта в правом верхнем углу один из кустов ненастоящий — через него вы пройдете к кнопке, которая освободит еще один бонус в Temple of Mars. Теперь назад, к золотому телепортатору. Вернитесь к большому бассейну, переходите через него и идите сквозь двери, которые вы недавно открыли. Вы попадете в комнату с пьедесталом. Положите на него кристалл, а затем возьмите уже заряженный.

Серебряный Брусок

Разбейте стекло и выпрыгивайте на улицу. Пройдя через арку, поднимитесь по правой лестнице. Она приведет вас в комнату с машиной, нишей в стене и кнопкой. Положите в нишу заряженный кристалл и нажмите на кнопку, чтобы повернуть мост. Выходите из комнаты, поднимайтесь по лестнице прямо — вы оказались на карнизе. Пройдите по мосту, нажмите кнопку слева, а затем справа, и быстро вернитесь на мост. Когда он повернется, проследуйте в открывшийся проход к двери на уровень Forum of Zeus.

Forum of Zeus

Бегите прямо, направо и на карниз над бассейном. Нырните в него (вот теперь искупаемся!) и плывите прямо и направо, к подводному проходу. Всплывайте, выбирайтесь из воды и нажимайте на кнопку. Затем взбирайтесь по другой лестнице и еще раз жмите на кнопку. Возвращайтесь к бассейну и поднимайтесь вверх на лифте. Пройдите по плите на полу, чтобы развернуть мост. Спрыгните на него, развернитесь и бегите по коридору до тех пор, пока не увидите площадь с медузой и фонтаном. Через окно выбирайтесь осторожно — карниз узкий... Пройдите по нему до сломанной стены, разбейте ее окончательно и нажмите кнопку для еще одного бонуса. Прыгайте вниз. Выходите с площади через левый выход (если смотреть на фонтан). Теперь подойдите к одной из двух темных стен, чтобы сдвинуть ее. Вы попадете в комнату с лестницей и кнопкой. Нажмите ее — это поднимет платформу в комнате с бассейном. Спускайтесь по лестнице и идите направо. Дойдя до комнаты с тремя кнопками и сообщением “Choose your Fate”, нажмите левую из них. Развернитесь, пройдите назад, затем направо, в комнату с тремя артефактами. Поднимитесь по лестнице слева и возьмите урну. Возвращайтесь в комнату с бассейном. Ныряйте, поднимайтесь на лифте на карниз и идите по нему до недавно появившейся платформы. С ее помощью вы попадете в комнату с шестью колоннами. Пробегите через другой выход (ну вот, получили удар молнией!) в комнату с шестью линзами. Установите их надлежащим образом, наступив на обе плиты на полу комнаты. Вернитесь туда, где вас бьет молнией, и взберитесь по лестнице направо. Сначала перейдите по карнизу на другую сторону комнаты, далее по коридору вы попадете на карниз, который нависает над линзами. В центре его, на мостике, наступите на платформу — это откроет дверь. Спрыгивайте вниз и бегите через нее в тронный зал Зевса. Пригнитесь, осторожно, гусиным шагом приблизьтесь к трону. Возьмите Серебряный Брусок и таким же манером возвращайтесь назад. Разомните ноги, если вы устали, и бегите к двери в Hall of Heroes.

Золотой брусок

Hall of Heroes

Возвращайтесь к зеленому лабиринту. Напротив входа на стене находится коридор, который приведет вас к двери в Gardens of Athena.

Gardens of Athena

Бегите прямо, до комнаты с бочками и резервуаром с водой. Прыгайте в воду, разбивайте стену и плывите в маленькую подводную комнату. Там есть кнопка, что с ней делать — вы уже знаете. Возвращайтесь назад и идите по ступенькам (если вы случайно разбили их — подставьте бочку, окованную железом). Поднявшись наверх, прыгайте в воду и погружайтесь как можно глубже — внизу есть кнопка, которая открывает еще один бонус на уровне Temple of Mars. Вылезайте из воды и активизируйте кнопку вызова лифта на стене. Поднимитесь на карниз и проследуйте по левому коридору до комнаты с кнопкой. Она откроет проход во дворе. Возвращайтесь туда и исследуйте новый проход. Взберитесь по лестнице до двора с урной. Бегите прямо, по коридору налево, пока не доберетесь до комнаты с фреской, украшенной красной каймой. Продолжайте идти прямо, вверх по лестнице, до комнаты с книгой и кнопкой. Нажимайте. Возвращайтесь к фреске и ступайте в дверь напротив нее — вы попали во двор. В центре двора возвышается храм. Войдите в него и посмотрите наверх. Выстрелите по кнопке, чтобы получить Stone of Summoning. Выйдите на ступеньки храма и пройдите по левому карнизу. В конце его будет кнопка (да сколько же их здесь!..). Прыгайте и на лифте поднимайтесь на карниз. Дойдите до конца карниза, нажмите кнопку, вернитесь к двери, которая теперь открыта. Вы попадете в еще один двор с карнизом. Проход между колоннами приведет вас в комнату со спящими демонами и Золотым Бруском. Демонов убейте, Брусок возьмите. Разбейте в полу ступеньку с трещиной и наступите на клавишу — за статуей Афины появится очередная кнопка, которая даст вам еще один бонус.



Бриллиантовый Скипетр

Спрыгивайте во двор, идите прямо по коридору, через второй двор (возьмите Кольцо Полетов и с его помощью заберите с крыши чашу) и возвращайтесь

к двери на уровень Hall of Heroes.

Hall of Heroes

Сначала идите к зеленому лабиринту, затем через проход в стене напротив. Коридор выведет вас во двор. Чтобы попасть к двери в Reflecting Pool, воспользуйтесь выходом в противоположной стене двора (если обогнуть здание).

Reflecting Pool

Прямо по коридору расположен бассейн. Ныряйте в него. Долго плавать нет времени, поэтому быстрее выбирайтесь и ищите коридор, ведущий к площади с большим храмом и золотым големом. Положите Серебряный и Золотой Бруски на полки рядом с дверью храма. Заходите внутрь. Теперь двигайтесь по правому коридору, вниз по лестнице до комнаты с каменным мостом. А после этого — через мост, вверх по лестнице до комнаты с дверью, ведущей к Baths of Demetrius.

Baths of Demetrius

Идите вперед в первую комнату и заворачивайте в альков слева. Спуститесь по лестнице, и через арку попадете в комнату с решетками над лавой и Скелетом–Волшебником. Спускайтесь по лестнице к комнате с длинным мостом. На стенах вы найдете четыре кнопки. Нажимайте их в следующей последовательности: огонь, пар, вода, воздух. В конце моста появился скипетр, хватайте его и прыгайте вниз.









Корона Королей

Под мостом вы найдете три римские цифры, под каждой из которых находится один треугольник. Чтобы повернуть треугольник, просто подойдите к нему. Около цифры III есть выход. Загляните туда — там находится бассейн, а на другой стороне видна кнопка (над ней три треугольника). Именно в такой последовательности вам следует выставить треугольники под цифрами — первый смотрит вверх, второй направо, третий вниз. Затем вернитесь к бассейну и наступите на плиту. Допрыгайте по бочкам до кнопки и нажмите ее. После этого проплывите через открывшуюся арку и поднимитесь по лестнице за ней. На другой стороне комнаты есть дверной проем — выходите через него и продолжайте идти по лестнице, пока не увидите место, откуда можно попасть в две комнаты. Идите в правую, там находится бассейн, в центре которого расположена платформа.



Прыгайте в бассейн и плывите в подводный ход справа. Вам попадется комната с кучей бонусов. Проходите через дверь до конца коридора — там находится аналогичная комната. Ограбив и ее, возвращайтесь в комнату с бассейном (теперь вам нужна дверь в противоположной стене). Идите вправо, в комнату с лестницей и балконом. Запрыгивайте на балкон (это можно сделать либо с верхней части лестницы, либо с фонтана) и берите Корону Королей. Выходите из комнаты и идите к двери на уровень Reflecting Pool (кстати, в игре эта дверь ошибочно озаглавлена Hall of Heroes — эту ошибку мы оставим на совести разработчиков).

Солнечный Камень

Hall of Heroes

Возвращайтесь в комнату с мостом над водой. Ныряйте, плывите в подводный проход. Вылезайте из воды и поднимайтесь на лифте. Нажмите кнопку — это опустит мост сзади. Прыгайте вниз, бегите прямо, направо, направо вверх по лестнице. Затем неспешно и вальяжно пройдите по коридору, до тех пор, пока не наткнетесь на опущенный вами мост. Через него и по коридору вы попадете в комнату с двумя пьедесталами. Положите на них Скипетр и Корону, чтобы открыть дверь. Входите в Temple of Mars (владения бога войны, между прочим).

Temple of Mars

Отыщите большое открытое пространство с двумя дверьми. Пройдя через левую дверь, вниз по ступенькам, вы попадете в комнату с книгой, вокруг которой искрят молнии. Пробегите сквозь них и наступите на плиту в полу — это опустит лифт. Поднимитесь на карниз и нажмите кнопку на противоположной стене. Идите по карнизу налево — в альков, с балкона которого можно увидеть качающиеся лезвия. Нажмите сами знаете что и возвращайтесь на карниз. Через противоположный коридор вы попадете в комнату с Властелином Скелетов–Волшебников. Убейте его и возьмите Солнечный Камень.

Камень Тени

Выходите наружу, прыгайте с карниза и возвращайтесь на большое открытое пространство с двумя дверьми. Теперь идите в дверь, что напротив, — она приведет вас в комнату с лестницей, ведущей наверх. Поднимитесь по лестнице до самого верха, нажмите кнопку, которая откроет двери на карнизе в противоположной стене. Через левую дверь вы попадете в комнату со всеми теми призами, которые вам то и дело показывали. Соберите их и идите через другую дверь. Теперь ваш путь лежит вверх по лестнице направо, опять направо, прямо в комнату с очередным Властелином Скелетов–Волшебников. Убейте его и возьмите Камень Тени.

Камень Пустоты

Выйдите из комнаты и проследуйте в альков справа. Кнопка на стене откроет проход за лезвиями.



Спуститесь вниз и идите вдоль стены слева за ними. Через дверной проем вы попадете на балкон, с которого открывается прекрасный вид на двор, со статуей Марса посередине.



Спрыгните вниз и ступайте под балкон — там вас ждет еще один Скелетик. Он охраняет Камень·Пустоты. Когда Камень окажется у вас, возвращайтесь назад, к статуе, и идите в любой из коридоров слева или справа — они приведут вас на другой двор с тремя пьедесталами. Когда вы разложите на них свои трофеи, откроется центральный камень. Прыгайте внутрь — вам предстоит убить последнего всадника Эйдолона, Войну (или ему предстоит убить вас).



Часть пятая — Return To Blackmarsh

Вернувшись в Blackmarsh, вы обнаружите, что Эйдолон зря времени не терял. Он составил себе войско еще более сильное, чем обычно, — взять тех же Падших Ангелов, к примеру. Теперь, когда вы разобрались со всеми его генералами, пришло время штурмовать главную цитадель Эйдолона, дабы провести с ним единовременную воспитательную работу терминаторского характера.

Золотой Шар

Cathedral

Прямо перед вами расположена надпись. Прочтите ее внимательно и повторите четырнадцать раз вслух, иначе дальше не пройдете. Можно больше. Когда язык начнет проваливаться в гортань, поверните направо и спускайтесь в подвал. За одним из ящиков в стене есть отверстие — проползите через него и прыгайте вниз, сквозь решетки прямо в воду. Найдите гроб, нажмите на нем кнопку, которая откроет проход справа. Пролезайте в него и прыгайте в воду. Вы окажетесь в комнате с дверью и телепортатором. Сначала откройте дверь, а затем ступайте в телепортатор, чтобы оказаться в спальне Тиранита. Прочтите книгу и выходите. Теперь пройдите через гостиную с бассейном святой воды.



Выходите, и по правому коридору возвращайтесь на то место, откуда вы начали уровень. Далее налево, через дверь в Tower of the Dark Mage.

Tower of the Dark Mage

Если вы пойдете прямо, то увидите деревянную спиральную лестницу. Поднимитесь по ней до второго дверного проема. Через него вы сможете попасть в пещеру с глубокой пропастью и статуей демона. Сломайте доски, закрывающие слева дверной проем, и грохните посильнее по большому колесу, чтобы над пропастью поднялся мост. Быстро перебегайте по нему на другую сторону — вскоре он опять исчезнет, а со дна пропасти выбраться нельзя. Чтобы вызвать мост с другой стороны пропасти, нажмите на кнопку у подножия лестницы. Поднимитесь сначала вверх по лестнице, а затем по рампе — и вы окажетесь в жилище Скелета. Ласково с ним поговорите и разбейте фреску на стене — за ней лежит Золотой Шар. С Шаром возвращайтесь на спиральную лестницу, спускайтесь и идите в первую дверь направо.

Книга Мага

Вы во дворе. Заходите по рампе в комнату. Прочтите записку на столе (ту, которая о двух львах). Разрубите гобелен над столом и по коридору идите к лифту. Он привезет вас в лабораторию Скелета. Возьмите свиток со стола, проползите под решетками за креслом и поставьте Золотой Шар между двумя контактами. Идите в телепортатор перед столом мага, и он перенесет вас на площадь с закрытой дверью и големом. Убейте его — дверь и откроется... Сквозь нее вы пройдете на открытое пространство и увидите статую, держащую Кольцо Полетов.



Разбейте левый верхний угол пьедестала, и статуя упадет. Возьмите кольцо — и дальше действуйте очень быстро! Прихватите Книгу Мага на стене, соберите все бонусы и летите во фреску–телепортатор. Вы окажетесь у подножия спиральной лестницы. Летите на самый верх — тогда вам достанется еще немного бонусов. После этого сверху можете долго обозревать окрестности.



Подземелья

Спускайтесь вниз, к самой нижней двери, и через нее возвращайтесь ко входу на уровень Cathedral. Бегите влево, вверх по лестнице — вы попадете в комнату с органом. Подойдите к нему, сыграйте мелодию ("жизнь коротка — искусство долговечно"...). Разбейте окна и через них выпрыгивайте во двор. Пройдя под аркой и поднявшись по наклонной поверхности, вы попадете на колокольню. Прыгайте в отверстие под колоколом, и внизу вас будут поджидать останки Тиранита. Пройдите через телепортатор — окажетесь под потолком храма.



Возьмите Ржавый Святой Крест и прыгайте вниз. Идите в телепортатор. Повернитесь налево, идите вправо — туда, где вы начали уровень. По коридору проследуйте до комнаты со святой водой. Окуните в нее крест, чтобы он очистился, и идите назад в телепортатор. Подойдите к алтарю — он отодвинется и откроет секретный проход. По нему вы дойдете до комнаты с отверстием в полу. Если хотите получить бонус, ударьте по самой необычной стене (справа). Прыгайте в отверстие. Передвиньте фреску на стене и спускайтесь в воду. Ступайте по левому проходу, поверните в первый поворот налево, чтобы оказаться у двери в Underhalls.

Underhalls

По коридору и по лестнице спускайтесь вниз. Сверните направо (слева — ловушка) в комнату с грязным потоком и спускающейся налево лестницей. Сойдите в поток и двигайтесь по нему до комнаты с четырьмя трубами. Поверните колесо в конце комнаты и прыгните в открывшуюся трубу (вторую слева). Теперь поверните колесо на левой сте-



Бегите по коридору до деревянной двери. За ней находится комната с тремя выходами (там немало демонов). Положите Книгу Мага на постамент в центре комнаты. Идите в коридор с книгой. Когда путь вам преградит деревянная стена, ударьте по каменной стене с железным кольцом — она отъедет в сторону и освободит проход. Идите в него, поднимитесь по лестнице, сверните налево и опять прыгайте в грязный поток (ну что за радость в грязи плескаться?.. чего только не приходится делать в борьбе за правду!..). На этот раз ваш путь лежит по большой трубе до залы с демонами. Немного с ними пообщайтесь, затем поднимайтесь по ступенькам, перепрыгивайте на другую сторону и берите Лом. Возвращайтесь обратно и идите до конца коридора — дверь приведет вас обратно в Tower of the Dark Mage.

Tower of the Dark Mage

Пройдите весь путь до лаборатории мага. Лом откроет вам закрытую ранее дверь — а там столько бонусов! После этого возвращайтесь обратно в подземелья, туда, где нашли Лом.

Underhalls

Неспешно прогуляйтесь по трубе, нырните под воду и поверните колесо. Возьмите Лик Защитника и всплывайте через ближайшую дыру в потолке. Вы окажетесь в подземной комнате с двумя дверьми. Сначала войдите в левую камеру, а сквозь обрушившуюся стену сможете попасть и в правую. Ударьте по стене там, где написано слово “Help”, и возьмите чашу. Выходите и поднимайтесь по лестнице к комнате с Книгой Мага. Через двойную дверь сможете попасть на уровень Eidolon’s Ordeal.

Ключ Души

Eidolon’s Ordeal

Следуйте направо, в комнату с тремя большими окнами. Разбейте центральное и поднимитесь по лестнице наверх. Когда увидите перекресток из трех коридоров — идите прямо. Вы попадете в комнату с лавой, постарайтесь как можно быстрее пробежать по мосту. Теперь пройдите немного вперед и спуститесь по узкой лестнице в комнату с балконом. Чтобы открыть две двери под балконом, вы должны дернуть рычаг на стене — для этого поднимитесь на балкон. Спускайтесь вниз, и за одной из дверей найдите еще один рычаг. Возвращайтесь на балкон и поднимайтесь по узкой лесенке. Прыгните в соседнее окно. Поверните налево, пройдите по ступенькам — перед вами будет комната со спиральной лестницей. Теперь бегите вниз, к рычагу номер три. Пол опустится вместе с вами. По лестнице поднимитесь обратно на спиральные ступени, заберитесь на самый верх и наступите на плиту в полу. Сделайте один шаг вперед и возвращайтесь в главную комнату с окнами. По двум колоннам рядом с дверью перепрыгните в окно в противоположной стене. Пройдите до комнаты с веревкой, натянутой над лавой. Пробегите по ней к рычагу (он находится на другой стороне), активизируйте его и вернитесь обратно. Подойдите к окну и перепрыгните на подоконник слева. Сначала пробегите по коридору, а затем по лестнице вверх, в комнату с колонной посередине. Чтобы опустить колонну, нажмите на рычаг. Заберитесь на ее верхушку, повернитесь к следующему выключателю и прыгните поближе к нему (рекомендуется присесть и прыгать сидя). Возвращайтесь к месту, где встречаются три коридора, и поворачивайте налево — попадете в комнату с лестницей. Она приведет вас в комнату с лавой и еще одной лестницей. Поднимитесь по ней на балкон и осторожно спрыгните на карниз. В каморке под лестницей нажмите на рычаг, который поднимет из лавы мосты. Пройдите по ним до книги. За книгой находится еще один рычаг, он откроет дверь наверху лестницы в комнате. Заходите в эту дверь и поднимайтесь по ступенькам слева. Вы попадете в комнату, наполненную лавой, в центре которой расположена небольшая платформа. Аккуратно обойдите лаву по периметру комнаты и нажмите на рычаг. Платформа доставит вас наверх. Пройдя по коридору и через решетки, вы попадете на самый верх комнаты с колонной. Прыгните на нее и заберите Ключ Души.

Эйдолон

Прыгайте вниз и возвращайтесь к двери, ведущей в Eidolon’s Lair (это двустворчатая дверь напротив той, через которую вы вошли на уровень).

Eidolon’s Lair

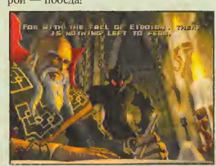
Вы оказались в комнате с огромным количеством бонусов и телепортаторов. Соберите все, что только сможете, и ступайте в телепортатор. Теперь вам предстоит свидание с краснокожим прямоходячим бараном (вообще-то это супермонстр, но тело у него именно такое). Внешне этот красавчик, за исключением темноморковного цвета, напоминает кибердемона из DOOM.



После телепортатора подойдите к высокой стене с фреской наверху — *и тогда он выйдет вам навстречу.* По периметру площади на карнизе разбросаны бонусы — это на случай, если придется совсем худо, а запасы имеющегося инвентаря иссякнут. Но помните, что на карниз вы сможете забраться только в одном месте, которое образуется после появления Эйдолона. После продолжительной битвы ему захочется подкрепиться энергией — и постройка в центре разрушится, освободив Сферу Хаоса. Теперь вам нужно разрушить еще и ее — а в это время Эйдолон увеличится в размерах...



...И после этого вам предстоит еще долгая–долгая битва, в конце которой — победа!



SLY



Lands of Lore

Guardians of Destiny

Часть первая

Пещеры Драракля

Итак, мне удалось бежать из темницы Глэдстоуна, куда я попал за преступления, которых не совершал. Впервые наложенное на меня заклятие оказало добрую услугу. Способность мгновенно перевоплощаться в огромное чудовище или в ящерицу действительно помогла мне. Израненный душой и телом, я лежал в темнице и думал, что у меня никогда не будет сил даже на то, чтобы подняться с каменного пола, не говоря уж о побеге. Но внезапно я почувствовал странный прилив сил. И через несколько секунд вместо измученного пленника в темнице возникло огромное чудовище.

Мне без труда удалось покинуть камеру. Еще до того, как охрана успела поднять тревогу и закрыть все выходы из замка, я превратился в ящерицу и быстро-быстро пополз в сторону подъемного моста. Тишина замка нарушилась топотом сапог, встревоженными голосами людей и громким лязгом поднимаемого моста. Пришлось увеличить скорость. Я успел выпрыгнуть на волю как раз перед тем, как ворота замка захлопнулись.

Прежде всего мне надо было узнать как можно больше о моем заклятии (проклятии?..), которое на этот раз пришлось очень кстати. Не размышляя ни минуты, я направился к пещерами Драракля — могущественного мага и предсказателя. Только он мог мне помочь.

Королевские стражники заметили, куда я побежал, и выставили караул у всех входов в пещеры. Так что вряд ли мне удалось бы уйти оттуда живым, не переговорив с Дракаклем. Я чувствовал, что он знает ответы на многие интересующие меня вопросы, и уж точно может помочь мне избавиться от наложенного заклятия.

К сожалению, я плохо знал эти пещеры, и поэтому приходилось идти почти наобум. Первое, на что я обратил внимание, был камень, на котором нарос гигантский сталагмит. Я оторвал его и взял себе — неплохое оружие для начала. Я подошел к водопаду и сорвал три листика горного алоэ с куста справа. Это растение очень хорошо заживляет раны.

Затем я вошел в западную пещеру. Мимо прошло несколько стражников. К счастью, они были слишком заняты разговорами, чтобы заметить меня. Я пошел за ними и набросился на последнего. К огромному сожалению, мне пришлось убить его. После обыска трупа в моем арсенале появился короткий меч и драная кольчуга. Я немедленно взял эти вещи "на вооружение" — все-таки лучше, чем сталагмит и полотняная рубашка.

Мой путь проходил по лабиринту. У развилки пришлось остановиться. Можно было пойти на юг, к известному мне выходу, но оттуда доносились голоса стражников и изредка долетали стрелы. Выйти живым через этот проем было нереально. Ясно, что надо было идти на север, вглубь пещер. Так я и поступил.

Через некоторое время я снова вышел к развилке. Поворот налево был закрыт огромным камнем, поэтому пришлось идти направо. Как только я дошел до тупика, вновь сработало заклятие. Если бы я превратился в чудовище, мне не составило бы большого труда подвинуть камень, загораживающий проход слева. А в форме ящерицы можно было пролезть через расщелину в стене. Как оказалось, любой из этих путей приводил меня к одному и тому же месту, откуда я продолжил свой путь на север.

Внезапно передо мной открылось большое подземное озеро. Миновав его и завернув налево там, где дорога раздваивалась, я очутился в перегороженном широкими столбами коридоре. Оказалось, что столбы двигаются, и можно переместить их таким образом, чтобы освободить проход. Я оказался за колоннами.

И тут мое чуткое ухо уловило сзади какой-то подозрительный шорох. Скорее всего, это был королевский солдат. Конечно, можно было бы дождаться его и зарезать, но я предпочел обрушить на него дальнюю от меня колонну, чтобы преградить путь не только ему, но и всем, кто за ним последует.

Совершив этот не очень гуманный поступок, я прошел чуть вперед, повернул направо и попал в помещение с четырьмя дверьми. Помещеньице, надо сказать, было просто отвратительное. Везде жужжали жирные мухи, поедая что-то малоаппетитное. То и дело по полу пробегали мелкие паучки размером с крысу. Все углы были загажены паутиной и какими-то ошметками. Мне не хотелось задерживаться здесь надолго, поэтому я стал исследовать, куда ведут двери этой залы.

За северо-западной дверью оказалась комната, на полу которой валялось несколько ящиков. Под потолком, на одном уровне с железными крючьями, на которых еще болтались чьи-то останки, виднелся дверной проем. Чтобы допрыгнуть до него, надо было быть чемпионом мира по прыжкам с шестом. Но я плохо умел прыгать, и у меня не было шеста.

Однако не зря же здесь лежит столько ящиков! Я попробовал приподнять один из них. Он оказался пустым, а поэтому очень легким. Тогда я взгромоздил три самых больших ящика один на другой, прямо напротив двери вверху. Еще два больших ящика были поставлены рядом с теми тремя, а пара маленьких — рядом с парой больших. По этой "лестнице" я забрался наверх.

Да, похоже, добыча не стоила таких трудов. На полу валялись лишь две сломанные булавы и орочий щит. Это оружие было даже хуже того, что у меня имелось при себе.

Теперь надо было осмотреть и остальные комнаты. Я решил зайти в дверь в северо-восточной стороне помещения. Тут сразу чувствовалось что-то неладное. Во-первых, этот мерзкий запах... здесь он был еще сильнее и острее, чем в большой комнате. Откуда он шел?.. Вдруг я услышал в углу шорох. Подойдя поближе, я увидел полудохлого орка. Не успел я вытащить меч из ножен, как существо заговорило. Оказалось, что орк хорошо знал мою матушку и когда-то был у нее в подчинении. Я впервые услышал, что она погибла... Это наполнило мое сердце печалью. Но, собравшись с силами, я стал слушать дальше. Из последних сил губы старого орка шептали: "У меня есть подарок для тебя... Он спрятан...". Мой собеседник так и не успел договорить — тяжело вздохнув, он отошел в мир иной.

Что ж, мне ничего не оставалось, кроме как продолжить свои исследования. На этот раз я попробовал зайти в дверь в восточной стороне. Она оказалась закрыта. Приглядевшись к стене справа от двери внимательнее, я заметил цепь, вмонтированную в стену. Я размахнулся посильнее и ударил мечом по цепи. Цепь порвалась, и дверь немедленно отворилась. Что сразу бросилось в глаза после входа в комнату, так это большая куча мусора: старые доспехи и прочий металлолом. Иногда и в мусоре бывают полезные вещи, поэтому я решил не быть чистоплюем. В итоге из кучи хлама был извлечен Камень, заряженный Древней Магией. Это уже кое-что. Не об этом ли подарке пытался сказать орк?

Двери в комнате кончились, и я вернулся к заваленному проходу. Оттуда я направился налево. А по дороге собрал еще немного алоэ — это могло пригодиться в дальнейшем. Наконец я вышел в зал, посреди которого был целый бассейн лавы. Я спрыгнул вниз, к бассейну, и тут услышал шорох позади себя. Неужели стражники добрались и сюда? Я обернулся. Это был не



стражник. Но и то, что я увидел, не очень-то меня обрадовало. То был гигантский паук — где-то в половину моего роста. Он так мерзко и ехидно шевелил своими усиками, что я решил покончить с ним немедленно. Убить его оказалось даже сложнее, чем стражника. Но я довольно быстро расправился со всеми ползающими тварями и продолжил путь.

Осторожно обойдя бассейн по краешку, я направился на север. Чем дальше я шел, тем явственнее слышал шум воды. Скорее всего, это была одна из многочисленных подземных речек, которые часто встречаются в этих пещерах. И действительно — впереди показалась река. Не успел я подойти к мосту, как услышал лязг запираемой двери. Я рванулся назад, но было уже поздно — стражники захлопнули за мной решетку. Выломать дверь не представлялось возможным: я был в человеческом обличье, да и сама дверь выглядела гораздо более прочной, чем та, что в тюрьме. Я огляделся в поисках ключа или, на худой конец, какого-нибудь приспособления, которое помогло бы взломать решетку. Тут мне в глаза бросился рычаг, на который я раньше не обратил внимания. Я подошел к мосту и потянул рычаг. Как же мне сегодня везет — решетка поднялась. Я вышел и увидел, что дверь в помещение стражи тоже открылась. Тут я решил, что не мешает проучить моих старых "друзей", которые попытались подшутить надо мной, закрыв решетку. Но в комнате никого не оказалось. Зато на столе валялся легкий лук, сувенирный меч в стеклянном шаре и Pyro Pod.

Кажется, на этой стороне реки делать больше нечего. Я пересек мост и попал прямо в палаты Дракакля. Здесь-то меня и настигла погоня. Но Драракль действительно оказался таким мудрым, каким я его себе и представлял. Он выгнал стражников, а мне сказал, что ответы на свои вопросы я найду на Южном континенте. Туда меня может доставить дракон, отдыхающий сейчас в одном из покоев пещер Драракля.

Залы Драракля

Из пещер Драракля я переместился в залы. Какой контраст! Нет ни мух, ни пауков, ни неприятного запаха. Я прошел вперед, через ворота, в соседнюю комнату. Сначала меня немного встревожил скелет, который беспрепятственно бродил по комнате. Но то ли Драракль отдал приказ не трогать меня, то ли мой авторитет, как сына Скошии, был так высок, что монстр застыл, как будто превратился в статую. Я с опаской приблизился к столику, на котором лежали какие-то предметы. Это были подарки, оставленные Дракаклем: длинный меч отменного качества, плетеная кольчуга без рукавов и два камня чемпионов.

Удовлетворив инстинкт собственника, я стал оглядываться в поисках выхода. Громадный ковер в полстены обратил на себя мое внимание. Я отодвинул его и дотронулся до холодного камня. Открылся секретный проход, который вел к музею Драракля.

Одним из самых важных экспонатов оказался скелетный ключ, висевший на правой стене коридора, рядом со входом. Это был именно Ключ, с большой буквы. Он помог мне раскрыть многие тайны музея и заменил экскурсовода. Чтобы услышать историю экспоната, надо было просто вставить ключ в треугольную скважину рядом.

Однако ключ принес не только знания, но и проблемы. Когда ключа не было, все монстры проходили мимо, абсолютно игнорируя мое присутствие. Но как только я взял ключ, каждый скелет считал своим долгом попытаться отнять его у меня и сбежать.

Однако вернусь к описанию экспонатов. В самом начале я обратил внимание на стеклянный шар, стоящий прямо у входа. Когда я дотронулся до него, он выдал мне стандартное приветствие.

На севере я наткнулся на зону, обнесенную решеткой. На всякий случай я кинул туда заклинание Искры. Как только пламя коснулось ящика, тот взлетел на воздух. Взрывной волной выкинуло камень Дракона. Он лежал так близко к прутьям, что я без труда смог дотянуться до него.

В центре зала я увидел топор Длинной Руки, который всегда возвращался к тому, кто кидал его. Естественно, мне захотелось взять его себе. Но что это? Как только я схватил рукоятку, пол стал опускаться. И тут, в самый неподходящий момент, я превратился в ящерицу. Дыра! В стене я увидел щель, как раз такого размера, чтобы смочь протиснуться. Я пробежал вперед и вверх, вверх, вверх... Стоп. Теперь я понял, что мне ничто не угрожает, и спокойно осмотрелся. Даже с уровня пола я заметил, что на полке высоко надо мной лежало несколько свитков. Хорошо, что через несколько секунд я вновь вернул себе человеческий облик и смог посмотреть, что же это такое. Оказалось, что это свитки с магическими заклинаниями: Лечения, Искры и Вызова. Из всех этих заклинаний мне было неизвестно только заклинание Вызова. Оказалось, что оно было одним из самых полезных. Иногда в разгар боя даже кратковременная помощь огромного монстра бывает кстати.

Я продолжал исследовать центральную часть залов. Чуть южнее того места, где находился топор, я обнаружил небольшую нишу, заваленную кирпичами. Отодвинув кирпичи от северной стены, я открыл тайник, в котором лежал кристалл молнии.

В южной части музея я отколол несколько огненных кристаллов от громадного алмаза, стоящего в одной из комнат.

В северо-восточной части музея я взял длинный меч Призм и сломанный меч. По легенде, сломанный меч, скованный вновь, будет принадлежать тому, кто спасет Глэдстоун. Мне бы не очень хотелось быть этим "кем-то", учитывая то, как они поступили с моей матушкой.

В восточной стороне залов я увидел стеллажи, на которых стояли песочные часы. Сначала я никак не мог туда попасть. Только после того, как за дальней картиной в галерее на севере я обнаружил скрытый рычаг и догадался потянуть за него, мне удалось подобраться к часам. Почему-то они мне ужасно не понравились — пришлось их сломать. (кстати, это были единственные работающие часы). Когда я подошел к ним поближе, у стены справа отвалилась штукатурка. Стало заметно, что стена в этом месте не сплошная. Я снес остатки штукатурки мечом и спрыгнул вниз.

Едва я отошел от стены, как на меня вовсю стала сыпаться штукатурка. Недаром эта комната называлась "залом экспериментов со временем" — ветхость окружающей среды была вполне древней.

Затем я прошел по коридору и добрался до двери, которую сторожил скелет. Ну и запах же исходил оттуда! Даже в пещерах не стояло такого смрада. Звуки, доносившиеся из-за тяжелой двери, тоже не очень вдохновляли. Такое ощущение, будто рота глэдстоунских стражников впала там в спячку.

Как только я взял пузырьки в углу комнаты, скелет набросился на меня. Будь он хоть трижды слуга моей матушки, такого я не намерен терпеть! Затем я зашел в дверь и увидел огромного дракона, лежащего прямо передо мной. Он сонно поглядел в мою сторону и явно вознамерился продолжить отдых.

Я собрался с духом и попросил его подбросить меня до Южного континента. Оказывается, дракон уже был предупрежден и был готов к вылету немедленно (хорошо, что драконов не нужно заправлять). Я взобрался к нему на спину и... путешествие началось!

Хьюлайнский лес

Путешествие было очень приятным, и я ухитрился даже немного вздремнуть на спине дракона. Южный континент с самого начала приятно удивил меня великолепной солнечной погодой, богатой флорой и не менее богатой фауной. Но наблюдать за жизнью цветов и насекомых у меня не было времени, поэтому я медленно побрел по единственной дороге. Зайдя за поворот, я заметил странное двуглавое существо, похожее на большую кошку. Оно медленно направлялось ко мне, дружелюбно повиливая хвостом.

До меня доходили слухи о том, что обитатели этих краев, хьюлайны, внешне смахивают на кошек. Поэтому я решил, что передо мной — представитель расы, прославившейся своей отвагой. Судя по царственной походке, представитель был явно не простолюдин. Поэтому я обратился к нему с приветственной речью, которую придумал заранее. Какого же было мое удивление, когда этот "представитель" набросился на меня с явным намерением перекусить горло своими громадными клыками. Мне ничего не оставалось, кроме как выхватить меч из ножен и зарубить эту большую глупую кошку.

Вдоволь налюбовавшись на труп и подивившись на то, как богата и разнообразна природа нашего мира, я отправился дальше. За следующим поворотом прямо перед собой я увидел стены хьюлайнской деревни. Может быть, за этими стенами найдутся ответы на мои вопросы? Но туда еще надо проникнуть. Из близлежащих кустов появилась человеческая фигура. Фи-

гура оказалась стражником. Это был хьюлайн среднего роста и не очень спортивного телосложения. В его лице действительно проглядывало что-то кошачье.

Он сказал, что деревня закрыта, потому что пропала одна из жительниц с дочерью. Я пытался убедить его пропустить меня, но тщетно. Поняв, что попасть в деревушку раньше пропавшей женщины мне не удастся, я решил отправиться на поиски. Я пошел в лес, на юг. На поляне я встретил двух женщин, которые в разговоре были еще менее приветливы, чем стражник. Так как поддерживать беседу ни у меня, ни у них не было ни малейшего намерения, я продолжил путь.

Я шел на запад, наслаждаясь свежим воздухом и голосами леса. Природа вокруг меня казалась мирной и безобидной. Из-под ног выскакивали зазевавшиеся бабочки и стайки мелких пташек. Громадные двухголовые кошки резвились на полянах, не обращая на меня никакого внимания. К счастью, то, что я убил одно животное, не настроило остальных против меня. Кошки нападали в очень редких случаях. Я же, со своей стороны, старался обходить их подальше и никогда не нападал первым (последнее относится не только к кошкам, но и ко всей живности в лесах).

Я немного устал и хотел остановиться отдохнуть под одним из невысоких деревьев, в изобилии растущих вокруг. Но вдруг откуда-то сверху, из листвы, спустился ядовитый паук — и тут же спрятался назад, в крону. Если бы я стоял в тот момент под деревом, мне в срочном порядке пришлось бы искать противоядие. Можно, конечно, применить третий магический уровень, который позволяет излечиваться от отравления ядом, или использовать магические свитки с заклинанием Исцеления из залов Драракля.

Некоторое время можно было бы продержаться на листьях алоэ, которые в изобилии растут на ярко-зеленых кустах повсюду, и дождаться перевоплощения. Дело в том, что при перевоплощении моя оболочка как бы обновляется. Жизненная сила и магия восстанавливаются полностью, а отравления проходят сами собой. К счастью, мне не пришлось применять эти советы на практике. Я избежал такой скверной участи и продолжил свой путь уже в южном направлении.

Перейдя через мост, я пошел по тропинке на запад. Тут мне опять повстречалась река (уж не знаю, та же самая или другая). Недалеко друг от друга были перекинуты два моста. Но я не стал пересекать реку, а пошел по берегу на запад. Шум воды становился все сильнее, и в конце концов я оказался перед прекрасным водопадом, в котором отражалось чистое летнее небо. Пошарив в воде, я нашел синий кристалл молнии.

Справа от водопада, скрытый от глаз невнимательного наблюдателя, был вход в пещеру, вернее, в прекрасный прохладный грот. Даже не верилось, что в столь смутные времена могут существовать такие места.

Идиллия была нарушена уже через несколько секунд. Когда мои глаза немного привыкли к мягкому полумраку пещеры, я заметил человеческие очертания в одном из самых темных углов. Там лежали останки воина. Рядом с ними валялся говорящий камень, показывающий часть битвы хьюлайнов с их поработителями, дракоидами.

Мне больше не хотелось задерживаться в пещере, поэтому я вернулся к двум мостам. На этот раз я пошел по дороге, ведущей на юг. Дойдя до конца тропы, я увидел бедную лачугу, расположенную в глубине леса. Я постучался и вошел. Меня приветствовала хозяйка, старая колдунья Китьяра.

Внешне я напоминал ее сына, жившего по другую сторону реки в Диком племени. Старуха расчувствовалась и разрешила мне взять напульсники и большой лук. Но когда я захотел получить еще и великолепный меч Файерсторм, лежащий на сундуке, Китьяра ответила решительным отказом. Она согласилась обменять меч на волшебную Сферу Могущества. По ее словам, во всей округе такой шар был только у одного человека — Брата Джулиана из монастыря.

Переварив все эти полезные сведения, я вежливо распрощался с Китьярой и отправился на юг. Затем я повернул на запад. Прямо передо мной был вход в лабиринт, сплетенный из корней какого-то гигантского растения. Едва я подошел к единственному отверстию в стене, как оно же сразу затянулось корнями. Мне пришлось прорубаться сквозь растительность. Со временем я обнаружил, что просеки, которые я вырубал, практически тут же затягиваются снова.

Более мудрым оказалось использовать заклинание Искры. Магия заклинания препятствовала регенерации корней. Так, то прорубая, то прожигая себе путь, я добрался до мелкого озера. За ним виднелся вход в какие-то пещеры. Хотя пещеры выглядели не очень-то заманчиво, я решился зайти внутрь.

Пещеры-ульи

Внизу, под землей, чувствовалось какая-то напряженная атмосфера. После яркого солнечного света красные отблески пламени на стенах нагоняли тоску. Настораживало яростное шипение и подозрительные шорохи где-то там, в глубине лабиринта. Но у меня были все основания полагать, что похищенная женщина находится именно там, в пещерах. Осторожно, не спеша, я стал продвигаться вперед. То и дело рядом со мной в воздух взмывали клубы пара или языки пламени. Я скоро понял, что пар был безопасен для жизни, а вот зеленоватый огонь оказывал на мой чувствительный организм отравляющее воздействие.

Так, осторожно обходя языки пламени, я добрался до какой-то большой комнаты. Ничего интересного, кроме нескольких кусочков янтаря, найти не удалось, и я продолжил путь. Следующая комната явно должна была преподнести какие-то сюрпризы. И действительно, при синем свете, исходящем из какого-то камня, мне удалось разглядеть в углу что-то живое. Я подошел поближе, и двухголовый монстр бросился на меня. Несколько секунд — и он уже корчится на полу, а я быстро произношу заклинание, чтобы вывести из организма яд, который в меня успела впрыснуть эта гадина.

Неподалеку виднелось его гнездо. Порывшись там, я нашел превосходные латы, которые тут же примерил на себе.

Затем я немного прошел на запад и приблизился к краю обрыва. Из тьмы над ним нависли громадные камни. Мне показалось, что один из камней едва держится. Как только стрела, выпущенная из моего лука, долетела до потолка, послышался ужасный грохот и обломки скал заполнили пропасть. Я перешел на другую сторону и двинулся дальше. На развилке я решил повернуть налево. Запутанный коридор вывел меня к комнате. Не успел я войти туда, как из темноты вынырнул гигантский паук и набросился на меня. К счастью, мой меч был наготове. Прежде чем убить чудовище, мне пришлось еще поохотиться за ним. Паук никак не хотел стоять смирно и постоянно убегал куда-то. Положение осложнялось еще и тем, что где-то неподалеку началось землетрясение, и почва начала уходить из-под ног. Наконец я зажал мерзкую тварь в углу и добил.

Затем я начал внимательно осматривать пещеру. Из северной ее части до меня донеслись негромкие всхлипывания и причитания. Я бросился туда, но по дороге чуть не споткнулся о труп маленькой девочки. Видимо, это была дочь похищенной женщины. Сама женщина оплакивала свою страшную потерю в углу пещеры. Мне стоило огромных усилий убедить ее, что чудовища действительно мертвы — в тот момент ей было немного наплевать на эту новость.

Теперь можно было вернуться к развилке и пойти по правому ответвлению дороги. Передо мной открылось озеро лавы с несколькими островками посередине. С моей феноменальной ловкостью мне без труда удалось, перепрыгивая с камня на камень, добраться до противоположного берега.

Я пошел по дороге, ведущей на север, и добрался до комнаты, где было разбросано много янтаря. Я решил вернуться к развилке и на этот раз пойти по западному проходу. Но тут мой путь преграждали два стоящие рядом столба. Передвинуть их мне не удалось. К счастью, тут я превратился в ящерицу и протиснулся между колоннами. Я приполз в залу, в стену которой был вделан огромный меч, который как будто дожидался, пока я его возьму. Сказано — сделано. Как оружие он не подходил — был слишком велик, поэтому пришлось поло-



жить его в вещмешок (до сих пор не могу понять, зачем я тащил эту тяжесть?). И вдруг потолок начал опускаться! Я выскочил оттуда как ошпаренный и бежал не останавливаясь до озера лавы. Мне все казалось, что сейчас я услышу шаги одной из статуй, которые сторожат меч. Но ничего такого не произошло, и я спокойно выбрался из пещер на земную поверхность. Теперь, когда пропавшая женщина была возвращена домой, можно было нанести визит в деревню. Кстати, неподалеку от гнезда первого монстра я обнаружил проход, по которому могла проползти только ящерица. Он вел на поверхность, но выход из этого лаза лежал в некотором отдалении от растительного лабиринта.

Хьюлайнская деревня

Вот я и в деревне. Возможно, теперь разгадка тайны моего заклятия совсем рядом. Для начала я решил нанести официальный визит местному королю и предупредить его об опасности, исходящей из пещер. К сожалению, король не прислушался к моим советам. Несколько раз я пытался обратить его внимание на проблему, но он пропускал все мои слова мимо ушей. Когда же я попросил повторной аудиенции у начальника охраны, то получил негативный ответ в грубой, можно даже сказать, нецензурной форме. Что ж, я умываю руки.

Я оставил попытки снова проникнуть к королю и отправился бродить по деревне. Кто-то из местных жителей сказал, что в баре сидит какой-то мой земляк. Земляком оказался четырехрукий Бакатта. Он находился на службе глэдстоунского двора. На этот раз он сопровождал волшебницу Дон, которую Дракль также направил на Южный континент. Вообще-то он должен был немедленно арестовать меня и отправить на родину в кандалах, но я сумел убедить его (это было не так уж и сложно) отпустить меня под честное слово. Мы договорились встретиться у моста через реку после того, как я отыщу разгадку в джунглях.

Затем я решил зайти к местному магу. Его дом располагался на севере деревни. Сразу было заметно, что это настоящий маг. Он удерживал в воздухе одновременно около десятка предметов! Вот, кто мне был нужен! Но когда я спросил его о своем заклятии, тот не смог сказать ничего определенного. Он только лишил меня всей магической силы, так что пришлось ждать, пока она восстановится. Повосхищавшись магией, взятой у меня, он, тем не менее, не сумел дать сколь-нибудь дельного совета. Зато я получил разрешение взять с пола три огненных кристалла, manafoil, war cluster и говорящий камень, содержащий видеозапись затопления Города Древних. На этом я и распрощался с шарлатаном-волшебником.

Напоследок мне захотелось еще немного побродить по деревне. Я проследовал от ворот налево, по околице и вышел на заднюю улочку. Там ко мне кинулся какой-то сумасшедший, прошептал на всю деревню, что сегодняшний пароль — aikman, и скрылся.

Я подошел к заброшенному зданию на западе. Спустившись в подвал и открыв дверь, я очутился в небольшой каморке. За столом сидел постоянно улыбающийся человек ("А чего это он улыбается?" — подумал я). По глазам я сразу понял, что человек — представитель одной из древнейших профессий (в смысле — вор). Единственной заинтересовавшей меня сделкой было предложение убить начальника стражи в обмен на прекрасный меч, который я заметил у колдуньи в лесу.

Я знал, что, если я соглашусь, вор обеспечит мне безопасный выход из деревни и отдаст меч. Тем более, за начальником стражи я заметил рычаг, открывающий вход в королевские покои. Там тоже можно было кое-чем поживиться. С трудом удержавшись от искушения, я покинул логово воров, прихватив со стола отравленную краску и сняв со стены ключ в форме черепа ("вор у вора дубинку украл"). Этим ключом можно было открыть все запертые двери в деревне. Самой полезной вещью, которую я нашел в этих домах, был арбалет. С таким приобретением можно было спокойно возвращаться в джунгли.

Хьюлайнский лес

Единственной местной достопримечательностью, о которой я так много слышал, но которую так и не удосужился посетить, был монастырь. Он располагался в юго-восточной части джунглей. На пути мне встретилось розовое озеро, через которое был перекинут шаткий мостик. Будь я в облике чудовища, ни за что не решился бы перейти через него. Мост бы просто обрушился. Однако я заметил, что даже если мост сломается, можно будет перейти на другую сторону по правому или левому краю пруда. На мое счастье, мостик только поскрипывал. Еще пара метров — и вот я в монастыре.

Для начала я решил посетить библиотеку (комнату слева). Ба! Кого я там увидел! Это было приятной неожиданностью. Сама волшебница Дон работала в библиотеке. Мы обменялись дружелюбными приветствиями. К сожалению, она сама не смогла помочь мне снять заклятие и посоветовала обратиться к Брату Джулиану. Я вспомнил, что у меня уже есть к нему дело. У него должна быть Сфера Могущества. Я зашел в сад, но того, кто мне был нужен, там не оказалось. Бывший генерал сказал мне, что Брат Джулиан сейчас у себя в кабинете.

Я без труда нашел его (дверь справа). Монах с огромным интересом выслушал мой рассказ и дал мне понять, что я могу надеяться на его помощь. Но чтобы мне помочь, ему нужны были какие-то руны из подземелья. Я взялся достать их и получил волшебную флейту, которая управляет лифтом в пещерах. Выйдя из монастыря, я направился к пещерам. По дороге я вытащил немного воска (два куска) из улья на одном из деревьев в лесу.

Пещеры-ульи

Итак, я покинул монастырь и вернулся в темноту пещер. Я примерно представлял,

где находятся руны, за которыми послал Брат Джулиан. Неисследованной оставалась только одна часть подземелий — к западу от места, где я нашел пленницу паука. Туда-то я и направился. По сравнению с остальными пещерами, эта зала казалась довольно светлой и чистой. На стене перед входом туда я увидел четыре руны и постарался запомнить порядок, в котором они были нанесены на стену.

Я подошел к краю обрыва и заиграл на флейте. Точнее, флейта заиграла сама, как только я поднес ее к губам. Раздался необыкновенно чистый и красивый звук, в ответ на который откуда-то снизу к обрыву подъехала платформа, своего рода лифт. Каждый этаж был обозначен своей руной. Я решил проехаться по всем этажам по порядку.

Второй этаж. Как только я развернул три каменные панели на потолке, передо мной открылся фонтан со статуей льва. Оказалось, что вода в этом фонтане — "живая"; она помогает излечивать раны.

Третий этаж. Тут мне был оказан не очень гостеприимный прием (впрочем, я уже к такому привык). Паук, обитавший здесь, сначала не обращал на меня внимания, поедая что-то в уголке. Но потом, когда он обглодал последнюю косточку, то, видно, решил продолжить трапезу. Чудовище набросилось на меня. Отправить разжиревшее насекомое в мир иной не составило большого труда. Я пролез посмотреть, что же интересного накопилось у паука в гнездышке. Не так уж и мало: два кристалла молний и Сетка Изгнания.

Четвертый этаж. На полу валялся говорящий камень. На нем была записана сцена смерти короля дракоидов. В соседней комнате я нашел несколько кусочков янтаря. Там же, в стене, был проход на шестой этаж, по которому я мог пролезть только в облике ящерицы.

Пятый этаж. Вновь мне пришлось передвигать камни. Когда я повернул три настенные панели, в стене справа открылся проход. Я начал долгий спуск по крутому уклону. Справа от дороги шло небольшое ответвление. Но заканчивалось оно тупиком.

Только я собрался продолжить путь вниз, как краем глаза уловил какое-то движение около наваленной груды камней. Подойдя с мечом наготове, я увидел высовывающуюся из-под камня шевелящуюся руку. Решив, что ее обладатель должен быть еще жив, я потянул изо всех сил. Не стоило этого делать. Рука просто упала на пол. Она жила сама по себе и ни с чем не была связана. Зрелище было довольно отвратительное.

На пальце руки я заметил кольцо. Как только кольцо покинуло палец руки, конечность сжалась и усохла. А в моем распоряжении оказалось Кольцо Регенерации, которое я тут же примерил на палец и продолжил спуск. В самом низу я попал прямо в щупальца очередного паука. Он скоро пожалел об этом, но было уже поздно. Там не оказалось ничего интересного. Пора было возвращаться наверх.

Шестой этаж. Я сошел с лифта и двинулся вперед. Неожиданно сзади донесся грохот, и тяжелая каменная плита преградила мне путь назад. Мне ничего не оставалось, кроме как карабкаться вверх по уклону. В конце концов я попал в комнату, на стене которой были три кнопки. С трудом вспомнив руны на первом этаже, я набрал нужную комбинацию: левая, левая, правая, верхняя. Это сработало. Теперь я мог забраться еще выше, в соседнюю комнату.

Там стояли три камня с выбитыми на них символами. В стене же были три отверстия. Приложив некоторые физические усилия (все-таки камни — тяжелая штука), я задвинул блоки в соответствующие ниши. Это привело в действие механизм, открывающий двери на этаже — распахнулись две боковые двери и поднялась плита, преградившая мне путь в самом начале.

Но уходить я не спешил. Из одной комнаты я взял лук Шифт, из другой — щит, Отмеченный Смертью. Это серьезно подорвало мое и без того некрепкое здоровье — на обоих предметах стояло что-то вроде сигнализации. Когда я взял лук и щит, по мне были нанесены два магических удара. Подождав превращения в ящера, я забрался в отверстие рядом с полом и достал оттуда Кольцо Хелин и кусок воска.

Седьмой этаж. Как только я зашел в комнату и взял свиток, лежащий на полу, комната начала опускаться. Вдобавок ко всему, там появились два каменных шара, которые так и норовили проехаться по мне. К счастью, вскоре комната остановилась, а шары прекратили свои сумасшедшие пирузты. Я вышел на восьмой этаж.

Восьмой этаж. Оттуда я направился коридору, пол которого была залит какой-то черной массой. Я вставил флейту в специальное отверстие справа. Над чернотой появилась привычная дорога, выложенная кирпичами. Я прошел по этой дороге до поворота направо. Но вместо того, чтобы повернуть, открыл секретную дверь, которая оказалась прямо передо мной. Пройдя по коридору, я повернул налево и пошел вперед, до конца прохода. Вдруг я услышал за спиной какой-то шорох, а когда оглянулся, увидел камень, несущийся прямо на меня с бешеной скоростью. Я успел только зажмуриться и вспомнить всю свою недолгую жизнь. Прошло несколько секунд, а я все стоял с закрытыми глазами. Через полчаса я решился приоткрыть сначала один глаз, потом второй. Оказалось, что мне уже в который раз крупно повезло. Тот, кто разрабатывал эту ловушку, чуть-чуть не рассчитал. Вместо того, чтобы раздавить меня в лепешку, камень со всей силы ударился об пол и пробил в нем огромную дыру.

Теперь можно было спокойно оглядеться. Заглянуть в дыру не представлялось возможным — видно было только то, что там кромешная тьма. Но с помощью заклинания Искры мне удалось зажечь светильник неподалеку. Теперь я мог спуститься вниз и посмотреть, что там. Справа над каменной плитой парил контейнер с Камнем Древней Магии. Слева я увидел исписанную рунами реликвию. Сделав два отпечатка на воске, я отправился к выходу из пещер. На первом этаже мне встретилось еще два паука. "Они что, размножаются в арифметической прогрессии?" — подумал я. Расправившись с ними, я немедленно покинул подземелье.

Хьюлайнский лес

У входа в пещеры я столкнулся — экий приятный сюрприз — с Дон. Как ни странно, для ее исследований тоже нужна была копия рун. Я отдал ей один из своих отпечатков. Второй я решил отнести в монастырь, Брату Джулиану. Монах был явно рад, когда я принес ему эти руны. Я так надеялся на его помощь, но, по-видимому, зря. Он не смог мне сообщить ровным счетом ничего нового. Зато я получил Сферу Могущества в качестве награды за усердие.

Но, может быть, Дон смогла как-то по-другому перевести руны? К счастью, чтобы это выяснить, мне не надо было много времени — библиотека находилась в соседней комнате. Нет, как это ни печально, перевод Дон оказался не лучше перевода монаха. Я не видел никакой связи между мифологией дракоидов, повествующей о чьем-то возрождении, и моей постоянной сменой облика.

На прощание Дон подарила мне магическую формулу заглушения моего заклятия. Интересно, я ей нравлюсь? Выйдя из монастыря, я решил не откладывать дело в долгий ящик и выучил новое магическое заклинание. В идеале оно позволяло произвольно превращаться из одного существа в другое. Но пока что, будучи на первом уровне владения заклинанием, я мог только остановить начавшуюся трансформацию.

После разговора с Дон и Братом Джулианом мне стало ясно, что ответов на мои вопросы в этих джунглях нет. Я решил искать их на другой стороне реки, у Дикого племени. Но предварительно надо было зайти к Китьяре, обменять Сферу Могущества на меч Файерсторм. Я так и сделал, после чего направился на северо-восток, к реке. Вдруг я увидел знакомый силуэт на дороге. Что здесь делала Китьяра? Оказывается, она решила передать со мной подарок своему сыну на день рождения. Я сказал, что с удовольствием выполню это поручение, и мы расстались хорошими друзьями.

Недалеко от моста я увидел спящего Бакатту. Вот ведь! Совершенно вылетело из головы то, что у меня с ним назначена встреча. Причем после встречи он должен препроводить меня в Глэдстоун. Это было бы не очень кстати. Я, конечно, привык держать слово, но на этот раз Бакатте придется чуть-чуть подождать.



Я подошел к мосту и спрыгнул с него вправо, на твердую землю. Затем я повернул направо и прошел немного вперед. Справа от меня был проход к площадке, на которой стояло несколько статуй. Вид у них был угрожающий. В центре лежал свиток, перевязанный синей тесьмой. Я поднял его и прочел. Там содержался "рецепт" приготовления отравленной краски. Чтобы получить ее, надо было смешать светящиеся яйца (Lamplight Eggs) в ядовитом мешочке (Venom Sac).

Затем я прошел по дороге над пропастью и подошел к постаменту. Над ним появился еще один свиток, обвязанный красной тесьмой. Как только я взял его в руки, то сразу почувствовал неладное. Обернувшись, я увидел, что дорожка, соединяющая постамент с твердой землей, быстро опускается. Я бросился вперед. Мне показалось, что я не успею. Но прыжок в длину, которому, скажу без ложной скромности, мог бы позавидовать любой атлет, спас меня. Хотя — с выводом насчет спасения я поспешил.

Все мое внимание было приковано к мосту, поэтому я не сразу заметил, что статуи зашевелились, а земля задрожала, сотрясаемая огненными шарами. Не тратя времени на раздумья, я пробежал через стену огня, созданную статуями, и выскочил к реке.

Если бы я был в форме ящерицы, то запросто смог пролезть через тоннель на другой стороне ручья, к югу от моста через большую реку. Но на мне было человеческое обличие. В таком виде протиснуться через лаз казалось нереальным. Зато, разбежавшись, можно было запрыгнуть на возвышение, откуда стекал водопад.

После этого я пошел к Бакатте. Честно разбудив его, я попытался убедить отложить исполнение нашего уговора. К моему огромному удивлению, он легко согласился. Вместе с ним мы перешли на другой берег. Он должен был сказать солдатам, чтобы те беспрепятственно пропустили меня. Но стражники, в отличие от Бакатты, совершенно не доверяли мне. Когда Бакатта отдал приказ, они заколебались. Неизвестно, как бы решилось дело, если бы не Провидение, которое, как всегда, вмешалось очень кстати. Словно из-под земли, появилась добрая сотня пауков. Они снесли мост и направились в Хьюлайнский лес. Тут же забыв обо мне, Бакатта со стражниками бросились спасать Дон. Я же, помахав рукой и мысленно пожелав им удачи, вошел в Дикие джунгли.

Дикие джунгли

После залитого солнцем Хьюлайнского леса Дикие джунгли выглядели мрачновато. Такое ощущение, будто ни один лучик света не проникал сквозь кроны вековых деревьев. Было темно, тихо и прохладно. Впереди показались три странные фигуры. Когда я подошел поближе, то увидел существ, очень похожих на хьюлайнцев. Я представился и сказал, что ищу Дзнизла, чтобы передать подарок от его матери.

Оказалось, что один из молодых, хмм..., хьюлайнцев, с которыми я беседовал, и был сыном колдуньи. Я отдал ему нож и хотел задать несколько вопросов, но тут кто-то из них крикнул "В укрытие!", и мои собеседники довольно бестолково разбежались в разные стороны. Что поделаешь! Дикие люди... На земле я заметил нож, видимо, выроненный Дзнизлом во время суматохи. Я подобрал его, решив, что он в любом случае пригодится.

Сначала я углубился в лес в восточном направлении, а потом повернул на юг. Прямо передо мной оказался древний хьюлайнский храм. Он выглядел заброшенным. Это сюда мне посоветовали обратиться Дон и Брат Джулиан. Поначалу мне показалось, что поблизости нет ни души. Но, приглядевшись, я заметил какую-то фигуру у двери. Оказалось, что это привратник. Я спросил его позволения пройти внутрь храма, поговорить со Святым Отцом. В ответ привратник издал какое-то подобие скрипучего хихиканья: "Уже много лет сюда не ступала нога хьюлайна, единственные посетители храма — ужасные монстры".

После этих слов ворота храма распахнулись, и из них вышел огромный ящер, который убил старика-привратника, взял его, как ребенка, на руки, и унес внутрь. Я попробовал открыть врата храма, но вход был замурован — тут явно нужно было применить что-то большее, чем просто физическую силу. Надежда на легкую прогулку по лесу пропала сама собой.

Может быть, в деревне племени знали что-нибудь важное? Я направился на север, в сторону поселения. "Интересно, кого мне придется спасти на этот раз, чтобы попасть в деревню?" — подумал я, увидев стражника, прохаживающегося вдоль частокола. Однако охранник просто сказал, что чужаков к ним не пускают. И тут я вспомнил о потерянном кинжале. Конечно! Как только я показал клинок солдату и упомянул сына колдуньи, тот без дальнейших расспросов пропустил меня.

Да, "Дикое племя" действительно вело дикий образ жизни. Вместо домов в поселении были дупла, выдолбленные в деревьях. Хорошо еще, местные жители не дошли до того, чтобы перепрыгивать с ветки на ветку — между деревьями были протянуты веревочные мостики. Первым делом я нашел дупло Дзнизла и отдал ему нож. Он поблагодарил меня, но никакой ценной информации дать не смог (или не захотел). Зато я постарался дать ему разумный совет — почаще навещать матушку. Ну почему в последнее время к моим советам мало кто прислушивается! Неблагодарный хьюлайн тут же порекомендовал мне уйти. Так я и поступил. Надо было воспользоваться случаем и получше познакомиться с местными жителями.

Справа от входа в деревню я нашел дупло собирательницы лекарственных трав. Она разрешила мне взять немного янтаря, пещерного алоэ и древесного сока. Когда я прощался с ней, она пригласила заходить еще (наверное, я ей понравился).

Затем я пошел на прием к старосте. Он с многозначительным видом сказал, что не может помочь чужаку, а вот если я вступлю в племя.... Сперва эта идея показалась мне безумием. Но после некоторого размышления я вынужден был согласиться. В качестве испытания я должен был принести серебряный лист с дракоидского кладбища. В легкую!

Я покинул деревню и направился на юг. По дороге мне попалась какая-то глубокая яма, явно вырытая руками разумных существ. Я заметил, что из стенок торчат малозаметные деревянные балки, а в центре имеются какие-то возвышенности. Очень медленно и осторожно я спустился вниз и огляделся. Свиток со стола перекочевал в мою бездонную сумку. Конечно, предварительно я прочел, что в нем написано. Это был всего лишь очередной рецепт приготовления полезных вещей из бесполезных. Чтобы изготовить Manafoil, надо было смешать серебряный лист (Silverleaf) с радужным сульфитом (Rainbow Sulfites). Переосмыслив эти ценнейшие сведения, я нашел в стенке проход. Некоторое время мне пришлось двигаться в густом тумане. Наконец из молочного воздуха стали выплывать очертания каких-то построек. Затем туман рассеялся, и я понял, что нахожусь у развалин дворца дракоидов.

Дракоидские руины

Когда мои глаза привыкли к освещению, в углу я заметил нечто большое, каменное и шевелящееся. Пока я гадал, что это могло быть, в мою сторону полетел огненный шар, за ним второй. Ждать третьего я не стал и посчитал, что лучше мне удалиться. Удаляться я решил на запад, причем бегом.

Таким образом я добрался до узкой подземной речушки. Она быстро несла свои прохладные воды вглубь пещер, и я не видел никакого способа перебраться на другой берег. Было слишком темно, чтобы я смог что-то отчетливо разглядеть. Поэтому я зажег заклинанием Искры хрустальный шар справа от себя. Как только первая искорка коснулась шара, тот вспыхнул ярким пламенем, и одновременно над рекой появился мост.

Я перешел через реку и пошел по единственной дороге, которая привела меня к Башне Магов. Ажурные ворота легко отворились, и я проследовал внутрь. Лестница, ведущая наверх, оказалась перекрыта силовым полем. Я обогнул ее, зажег шар, стоящий неподалеку и спустился вниз по лестнице. Там я нашел Латные Перчатки Могущества.

Я вернулся в верхнее помещение и зашел в комнату, смежную с той, где работало силовое поле. Там стоял пьедестал с незажженной сферой. Заклинание искры опустилось на шар, и тот вспыхнул, переливаясь всеми цветами радуги. Силовое поле исчезло. Когда я вышел в главную комнату, чтобы подняться по лестнице вверх, на меня напало змееподобное чудовище. Убить его не составило большого труда. В этом мне очень помогли недавно найденные Перчатки.

Павел Коротов

Окончание читайте в следующем номере.

Broken Sword II:
The Smoking Mirror

И веревочка в дороге пригодится
Н.Гоголь "Ревизор"

Я как чувствовал, что поиски Николь в доме профессора ничем хорошим не увенчаются: видно, не зря говорят, что этот археолог пришил свою дражайшую кинозвездную супругу!

Это все лирика, а пока нужно выбираться из горящего особняка. Правда, сначала придется расстаться со стулом, к которому меня прикрутили. Да еще и паук этот мохнатый под ногами путается, топай не топай на него, ан не боится, зараза ядовитая. Все, отступать некуда, позади... книжный шкаф. Эй, да постойте, шкаф-то кажись хлипкий, да и ножки одной у него не хватает — вместо нее брусок, и если его хорошенько пнуть, то... То — прощай, паучок. Теперь остается перетереть веревки о металлический крюк, который кто-то из разработчиков предусмотрительно вбил в стену за шкафом.

Для начала, презрев опасность гибели в пламени, соберем все возможные улики. Для чего потребуются — непонятно, но наверняка сценарием что-нибудь такое да предусмотрено. Конторка не заперта. Ага, профессорская заначка спиртного — первая же мысль — а не приложиться ли и мне к этой райской бутылочке?.. Хм, мерзкое пойло, да еще и червяк в нем плавает. Червяка берем — собутыльники везде пригодятся. Теперь обшариваем нижний ящик той же самой конторки, а в нем древний горшок, а в нем спрятан ключ. На полу лежит оброненная Николь сумка. Давно мечтал изучить ее содержимое... Внутри — губная помада, совершенно невозможные трусики (эх, однако, — за прошедшие полгода вкусы подруги моего сердца несколько мутировали, причем не в лучшую сторону) и записка от некого Андре (по секрету скажу — придурковатый малый; впрочем, все мы тут такие). Рядом валяется отравленный дротик. Ценная находка. Как вы думаете, из меня пожарный получится?.. А что? Сифон (который на шкафчике у двери) сошел бы за огнетушитель — да вот беда, газ из него весь вышел. Так, сканируем окружающую среду. Дверцу шкафчика подковыриваем дротиком — внутри оказывается запасной баллончик. Правда, горячий, — придется, вопреки некоторым моральным принципам, использовать трусики как прихватку. Зарядив сифон, гашу пламя и спешу вниз, на первый этаж.

Дверь открывается ключом — кто бы сомневался! — а вот что значат все эти вырезки и банковские счета рядом с телефоном?.. Теперь — самое неприятное. Конечно, Андре Лобино — еще тот недоумок, но ради отыскания Николь увидеться с ним придется. Звоню и договариваюсь о встрече, благо его телефон указан в той записке.

Андре, как всегда, опаздывает. Тем временем компанию мне составляют только двое: весь из себя деловой официант (даже о чашке кофе его приходится просить дважды) и полицейский в отставке, который тихо-мирно спивается за соседним столиком (жаль, что не все полицейские такие).

Переговорив с обоими обо всем, что только приходит мне в голову, я наконец дождался этого Лобино. Андре в своем репертуаре — не мычит, не телится, тормозит и трусит одновременно. Добиться от него вразумительного ответа совершенно нереально. Хорошо, что этот парень смылся, потому как иначе, за драку в общественном месте... А еще и учитывая то, что Андрэ явно всю жизнь занимался спортом (в больших кавычках), названная драка в итоге выносила бы односторонний характер с сильным перевесом на мою сторону.

Придется продолжать расследование самостоятельно — в выставочном зале некого Глиза, где, как говорят, показывают всякие мексиканские редкости. А поскольку наш друг-полицейский утомился от моих расспросов и, основательно набравшись, с головой ушел в разглядывание царапин на поверхности столика, я могу прихватить его фляжку с абсентом. Нет, не для червяка.



В галереях принято разглядывать две вещи. Во-первых, в меру своей эстетико-образованности, экспонаты. Во-вторых, в меру своей испорченности, посетителей. Экспонаты, прямо скажем, мне вообще никак не показались, зато посетители вызвали жгучий интерес.

Толстяк со стаканом оказался критиком-искусствоведом, которого из дипломатических соображений спаивает сам владелец галереи. Руки у этого горе-искусствоведа приделаны на редкость криво — дал ему посмотреть мексиканский горшок, так он его тут же и вдребезги! Так, нужно занять чем-то Мсье Глиза, ибо просто так он меня за кулисы своего заведения пускать не собирается, что бы я ему не рассказывал. Суету и развлекуху устроить просто — достаточно пару раз плеснуть абсента в бокал критика. Теперь, не мешкая, — к ящикам. Обычно на них бывают наклейки — с указанием отправителей и названиями транспортных агентств. К похищению Николь причастна фирма "Condor Transglobal", обосновавшаяся в Марселе.

В Марселе я оказался еще до рассвета следующего дня. Беседовать в такой час со сторожем и рассчитывать на радушный прием — по меньшей мере наивно. Ступени ведут на причал, где можно, во-первых, позаимствовать багор, а во-вторых, выудить из мутных вод бутылку, наполовину этими водами наполненную. Теперь настала пора выкурить сторожа. Отвинтив охлажденную водой крышку печной трубы, выливаю остатки жидкости в дымоход. Теперь, пока сторож вышел проветриться, спускаюсь на причал и, проникнув через люк в каморку, подбираю кусок угля (на счастье) и собачьи галеты (да, я голоден, но галеты взял не для этого — принципиально не потребляю собачью пищу). У входа кашляет сторож, поэтому выхожу тем же путем, что и пришел. Если теперь забросить галету на навесную платформу, подождать, пока бульдог подойдет поближе, а потом выбить подпорку платформы багром, собака отправится купаться, а я смогу спокойно перелезть через ограду.



На причале темно, но вывески разобрать все же можно. "Condor Transglobal" — крайняя слева. Еще левее — лестница, что очень и очень кстати, так как разведка боем — вещь героическая и вообще хорошая, да только жизнь у меня всего одна. Заглянув в окошко рядом с вентилятором и осмотревшись, заклиниваю лопасти багром — иначе охранник моих стуков просто не услышит. Теперь можно стучаться. (играй я в компьютерную игру, в подобный момент непременно сохранился бы.) Услышав лязг отпираемого замка, немедленно бросаюсь к лестнице, опрометью пробегаю над дверью и сбрасываю бочку в воду. Наивный индеец отправляется посмотреть, что это там плюхнулось с таким грандиозным всплеском. Интересуешься, дружище? Так это была бочка — вот такая! Пока охранник принимает ванну, спускаюсь и забегаю внутрь склада. В столе — ключ, а среди ящиков — закованный коротышка-индеец. Беседа с ним носит довольно односторонний характер, так что пусть уж он удирает — держи ключ, приятель. Теперь — забрать наручники, и в лифт.



Главное — заклинить дверь, чтобы никто снизу не пробрался и не смог мне помешать. Сначала подвинем маленький, а потом большой ящики. Ага, а что это за выключатель рядом с лифтом? При свете ясно видны следы на полу около дальней стены. Нет сомнения, там есть секретная дверь... Привет, Николь! Как поживаешь? Да не сердись ты, сейчас отвяжу, совершенно необязательно

мне столько всего про меня рассказывать... Поздравляю! Причем тут ты — я себя поздравляю, мне удалось добыть три полезных вещи: веревку, пластырь и статуэтку.

Дело за малым — осталось вышибить запертую дверь. Сие несложно — заклеиваем пластырем фотоэлемент лифта, сдвигаем первый большой ящик, затем переносим на него маленький, сдвигаем второй большой ящик, поднимаем статую на тележке, привязываем ее к крюку веревкой, опускаем тележку. ("Эй, Николь, помоги-ка мне ее толкнуть!" — часты в жизни ситуации, когда без грубой женской силы ну никак не обойдешься.) Осталось только прицепить наручники к проводу, и вот она — свобода. Ну и чем я не Бэтман? Ничем? Да, и я тоже так подумал.

Даже не знаю, радоваться или нет. Андре Лобино отдал-таки мне этот древне-майский камень и завязал клеиться к Николь — плюс. Но зато мы с ней попали в очередную увлекательную историю, читай — жуткую передрягу. Теоретически, это минус. Практически — на то оно и приключение, разве нет?..

Городок Карамонт примечателен прежде всего расположенными неподалеку руинами пирамид древних майя. Меня с Николь он интересует исключительно потому, что именно здесь ведет свои раскопки наш профессор-археолог. И если так пойдет дальше, то к концу дня у меня на языке появятся ороговелые мозоли. Я говорил обо всем, что приходило мне в голову. С охранником, с рыночными торговцами, уличными музыкантами и...

Ба! Да это же наша безумная Перл из первой серии "Сломанного меча". Раз так, то где-то поблизости должен быть ее Дуан (который муженек — странный человек), считавший в первой части, что работает на иностранную разведку. Действительно, вот и он, Дуан — со своим грузовиком. После разговора с Дуаном (который, несмотря на все старания докторов, по-прежнему считает себя состоящим на службе у Дяди Сэма) я посетил полицейский участок и поговорил с бодрым Генералом и его чуть менее бодрым коллегой — Ринальдо. По непонятным причинам в участке ошивается наш профессор, причем ошивается он вокруг какой-то суперсекретной карты. Нужно бы посоветоваться с Николь или даже спросить самого Генерала про нее (в смысле — про карту, его мнение про Николь и так в его глазах читается).



Оказавшись на свежем воздухе, я снова говорил и говорил: с Николь, с музыкантами и даже с Перл. Дальше — уже как в тумане, язык еле ворочается — с профессором, обосновавшимся около грузовика Дуана, с самим Дуаном, с Кончитой — начальницей местной угольной компании Mine Co. (определенно, стоило показать Кончите кусок угля), с ее секретарями. Снова Дуан — теперь ему нужен детонатор — опять взрывать чего-то во имя чьей-то свободы и независимости. Детонатор есть у Кончиты (она так и говорит, что есть), но его придется выменивать на ценную информацию. Например, о карте Генерала.

Верно говорят — во имя прохождения можно пожертвовать и любимой женщиной. Искусство прежде всего. Иными словами — скрипя сердце, прошу Николь отвлечь на себя приставучего Генерала. Теперь можно посмотреть, что же нарисовано на таинственной карте. Поговорив с Ринальдо, который оказался гидом по совместительству, я выдаю его перл. То есть с большой буквы — Перл. Безумная тетка вихрем подхватывает генеральского заместителя и утаскивает его на экскурсию. Теперь я могу безбоязненно проникнуть в тюрьму через дверь, расположенную внутри полицейского участка, и поговорить с политзаключенным Мигуэлем (дескать, давно сидишь? — давно... — ну сиди, сиди...). Пытаясь освободить Мигуэля, я получаю-таки детонатор у Кончиты (ничего себе вещи она держит у себя в шкафу!) и отдаю его Дуану. Теперь — к Мигуэлю и... Эй, да ведь это нас арестовывать идут!..

Как я потом узнал, в это самое время Николь с успехом отражала интенсивно-вялые домогательства Генерала. Она героически боролась со скукой, рассматривала дурацкую лампу, не менее дурацкое чучело рыбы, синтетическую тигриную шкуру и доисторический телевизор. И наконец, когда все темы для разговора были исчерпаны-перечерпаны, явилось спасение — в лице генеральской матери, страшной особы, прозванной в народе Мадам Президент.

Эх, Мигуэль, Мигуэль, неужели ты собираешься повеситься? Лучше дай мне эту веревку, дружище, а я попробую, как это ни трудно, убедить Дуана сделать что-то более-менее осмысленное. Например, выломать стену (на подобное действо его интеллекта хватит, даже с избытком).

Спасаясь от погони, я потерял Николь где-то в джунглях и уже думал, что потерялся сам, когда тропинка вывела меня к хижине на дереве. Тихо и пусто. Либо хозяева спят, либо попрятались. Придется их выкуривать: сырые листья прекрасно дымят, газета пойдет на растопку, а из искры, высеченной при помощи водяного колеса и статуэтки идола, возгорится вонючее пламя! Оказалось, что обитатель хижины совсем недавно подобрал укушенную ядовитой змеей Николь (н-да, свояк свояка...). Противоядие знают индейцы и он, как священник... Никогда бы не подумал, что святые отцы селятся на деревьях. Впрочем, конкретно данный экземпляр не показатель — он явно помешанный: не желает идти в индейскую деревню, пока я не поглажу ему воротничок. Может, тебе и еще чего по дому сделать, занавески на дуплах постирать, корни у твоего дерева подчистить?.. Ну да ничего, лиана сойдет за приводной ремень для пресса, а крест — за рычаг.

Не подмажешь — не поедешь. Этот принцип действует даже в джунглях. Пришлось мне расстаться с собачьими галетами и отослать их в подарок шаману (пусть его после этого на гавканье разберет, мне не жалко). Жаль только, добавки у меня нет — придется отправить старику "визитную карточку" — упакованный в коробку от галет камень древних майя. За корень Шаман захотел получить губную помаду — для росписи по телу, а заодно поведал мне длинную байку про обсидиановые камушки, вокруг которых идет вся эта возня. Оказывается, камушки представляют собой своего рода замки — печати, необходимые, чтобы удерживать в рамках приличия злобного бога древних индейцев майя. Причем доставить их (камушки — не майя) на место, в тайное святилище в недрах расположенной неподалеку пирамиды, нужно не позднее грядущего солнечного затмения. Камней три — один у меня, второй был в свое время увезен куда-то знаменитым пиратским капитаном Кетчем, а третьим завладел английский мореплаватель Эль Драко. Было это все в пят-



надцатом веке. По космическим меркам — совсем недавно. Н-да.

Гладильный пресс священника легко заменит соковыжималку, а в качестве стаканчика для микстуры сойдет железная крышка от трубы — не даром же я таскаю ее с собой с самого с Марселя. Подействовало противоядие! По крайней мере, Николь подает все обычные признаки своей жизни — злится и ругается. Видимо, яд из крови перетек в речь. Времени мало, а потому нам придется разделиться — ей искать камень капитана Эль Драко в Британском музее, а мне — отправляться на Карибское побережье, туда, где на старости лет поселился грозный пират Кетч. Свои сокровища он зарыл там же, где и поселился.

У подножия горы, на которой стоит дом-музей капитана Кетча, суетится подозрительно деловой землемер. Что он собирается тут строить, выяснить нет никакой возможности (к чертежам не подойдешь), а оттого — особенно любопытно. Единственное, что мне удалось заметить, заглянув в глазок теодолита, так это отражатель (по неизвестной причине прикрепленный к самому концу флагштока). На мостике сидит Рио — местный мальчишка с удочкой. Землемера он не любит. Впрочем, это у них взаимное.



Дальше я только и делал, что поднимался на гору и спускался обратно на пляж. Итак, наверх к дому — поиграть с котом (черт, да этот когтистый-пушистый зверь может на гладиаторских боях против львов выступать!..) и поговорить с двумя сестрами, престарелыми пра-пра-(пра в периоде)-правнучками Кетча. Попутно выясняется, что музей закрыт. И закрыт, между прочим, по просьбе землемера, которому каким-то образом удалось очаровать этих старых гарпий с пиратской кровью в ссох-

шихся жилах. Теперь вниз — разговаривать с Рио. Наверх — с сестрами (пока те не отправятся искать девчонку, которую они взяли себе на воспитание).

Вниз — поговорить с Рио. По-моему, настала пора расстаться с червяком, выловленным из текилы: из него получится отличная наживка (прощай, брат...). Правда, клюет у Рио все какая-то гадость навроде старого велосипеда, проржавевшего настолько, что ничего в нем целого и не осталось, окромя резиновой камеры. Нет, смотри-ка, рыба в этих водах тоже водится, спасибо тебе, Рио. Наверх — и еще выше, на лестницу. Цепляю камеру к флагштоку, а рыбу — к камере. Теперь кот отвлекся (зверюга...), и я могу взять его мячик. Разобрав котоотвлекающую конструкцию, привязываю камеру к дереву и, воспользовавшись получившейся рогаткой, стреляю мячиком и ловко сшибаю отражатель. Теперь землемер наверняка отвлечется, а я смогу взглянуть на его бумаги. Что, залез на карниз? Вот и отлично, посиди пока там, лестницу я забираю, а отражатель мне и самому пригодится. Зачем? Когда пригодится — тогда и узнаем.

Вниз — смотреть чертежи. Ба, да тут хотят супер-отель строить! Вряд ли это понравится пиратским родственницам. Покажу-ка я им эти бумаги, только захвачу теодолит на всякий пожарный... Эффект — положительный. Вход в логово старины Кетча теперь для меня открыт.

Когда Николь оказалась в Британском музее, она не придумала ничего лучшего, кроме как рассматривать всевозможные экспонаты и беседовать со смотрителем и профессором-археологом. Пока она мешкала, профессор успел спереть обсидиановый талисман, за которым Николь охотилась. Правда, профессиональным взломщиком назвать профессора было трудно — в замке витрины остался торчать ключ — явная улика, которую стоило показать смотрителю, просто чтобы посмотреть, как тот удивится. Ключ, между прочим, подходит и к другому ящику — тому, где лежит обсидиановый кинжал. Забрав его, Николь легко смогла открыть спрятанную за занавеской дверь и скрыться.



Не знаю уж, кому пришла в голову идея оформить музей пирата под корабль... как бы то ни было, мне только и остается, что поблагодарить этого неизвестного горе-дизайнера. Капитанские вещи остались на месте, и у меня есть все шансы отыскать-таки пиратский клад. Прочитав бортовой журнал и рассмотрев портрет Кетча (милашка...), я догадался уложить карту на стол и вставить в чернильницу лампу, висящую около двери (перо пришлось позаимствовать). Однако — пиратская жизнь полна сюрпризов. Ну кто бы мог подумать, что в старом сундуке может прятаться несносная девчонка, склонная задавать пару сотен вопросов в час и получающая удовольствие от самого процесса почемукания. Любопытно, что на шее она таскает крест самого Кетча (я видел его на портрете). Чтобы выменять крест, отправляюсь за консультацией к Рио. Мальчишка может выловить мне раковину, но в обмен на наживку — "как у настоящих взрослых рыбаков". Поднимаюсь к дому, измельчаю перо методом натравливания на него свирепого котяры, собираю ошметки и отношу их Рио. Снова наверх — уже с раковиной, которую меняю на крест. Крест легко входит в отверстие стола и отбрасывает на карту тень, которая... Что ж, капитан Кетч, ваши сокровища будут нашими. Последний раз спускаюсь к морю и уговариваю Рио отвезти меня на остров Зомби.



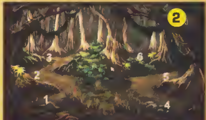
Берег острова высок и крут, а я не такой уж альпинист, чтобы без веревки... Впрочем, за веревку вполне сойдет сеть, которая есть у Рио.

Когда Николь попала на заброшенную станцию метро, перво-наперво она залезла в сумочку, но обнаружила там лишь заколку для волос. Осмотрев все достопримечательности станции и напугав до полусмерти местное привидение, моя подруга заметила, что в торговом автомате застряла монетка. Протолкнув ее заколкой и заново опустив в автомат, Николь получила окаменевшую шоколадку и пенни сдачи. Ну какая девица упустит случай взвеситься? Результат — пластиковая карточка с предсказанием судьбы. Дальше все просто: чтобы остановить поезд, нужно открыть дверцу пульта управления — сначала ткнуть кинжалом, а потом поводить в щели пластиковой карточкой. И, наконец, красная кнопка.

С трудом взобравшись на скалу, я оказался перед входом в лабиринт из лиан, поваленных стволов и запутанных тропинок, петляющих среди болот. Где-то там капитан Кетч запрятал свои сокровища. Ладно, могло быть и хуже.

Лабиринт я проходил так: Фото 1, дорожка 1 -> Фото 2 (здесь я сломал камышину), дорожка 6 -> Фото 3 (здесь я обнаружил чье-то логово и, сунув туда камышину, получил отличную плевательную трубку), дорожка 1 -> Фото 2, дорожка 1 -> Фото 1. Теперь второй заход: Фото 1, дорожка 2 -> тут мне попался небольшой, но злобный кабанчик, которого пришлось утихомиривать на индейский манер — выстрелив дротиком, вложенным в камышину, да, я не из партии "зеленых". Пройдя дальше, я попал на площадку перед каменной иглой — единственным ориентиром на всем острове. Связав лиану и сеть и прицелив к концу получившейся веревки отражатель, мне удалось забросить блестящую штуковину на самую макушку каменной иглы. Направившись в сторону горы на горизонте, я оказался перед знакомым болотом: Фото 2, дорожка 6 -> Фото 2, дорожка 6 -> Фото 3, дорожка 3 -> Фото 4, дорожка 1 -> Фото 2, дорожка 5 -> Фото 3, дорожка 5 -> Фото 4, дорожка 5 -> Уфф! Вот я и добрался до вершины! Уфф! Добрался — и что?..









Ничего примечательного на этой вершине нет — только инициалы Кетча да три подозрительных отверстия — не иначе как старый пират пользовался теодолитом. Рискнем... Установив треножник и заглянув в окуляр, я обнаружил, что где-то справа в лесу блестит оставленный мной отражатель, а прямо над ним возвышается скала-колонна с зияющим входом в пещеру. К ней я и направился, спустившись по правому склону горы.

Николь рассказывала потом, что в этом месте от нее потребовалась вся ее скорость и внимательность. Оказавшись внутри доков и притаившись за ящиком, она следила за охранником, нарезающим круги вокруг корабельной рубки. Прежде всего, дождавшись, пока охранник скроется из виду, Николь перебралась за второй ящик, расположенный ближе к трапу, а на втором витке охранника быстро вскарабкалась по лестнице на крышу рубки. На следующем витке Николь успела спуститься, открыть левую дверь и вновь забраться на крышу. Когда охранник скрылся в дверном проеме, Николь спустилась на палубу, захлопнула за ним дверцу и заклинила ее оказавшейся под рукой шваброй. Через иллюминатор ее взору открылась ужасная картина умерщвления профессора. Не убивал он свою жену, все это было подстроено злыми маньяками, с которыми данный деятель от науки зачем-то спутался. Спустившись в каюту, Николь смогла заполучить недостающий камень и чуть было не погибла — хорошо, что ей пришло в голову воспользоваться обси-

диановым кинжалом.

К счастью, все пираты, с которыми мне пришлось иметь дело на острове Зомби, оказались вполне безобидными загримированными киношниками. Режиссер, правда, у них... как бы это помягче выразиться... упертый. Поговорив с ним, с актерами и оператором, я выяснил две вещи: во-первых, новая экранизация "Острова сокровищ" Стивенсона повергнет в ступорное изумление всех, кто знаком с оригиналом, а во-вторых, попасть в пещеру с кладом капитана Кетча можно только втесавшись в доверие к режиссеру и компании либо же разогнав всю эту теплую тусовку на все существующие стороны света.

В кустах прямо на съемочной площадке есть отличное осиное гнездо. Остается только хорошенько разозлить его обитателей. Взяв со стола блинчики и полив их сиропом, предлагаю сие липкое угощение дублеру, а потом зашвыриваю пару окаменелых булочек в облюбованный осами куст. Вот как снимают великие шедевры!

На пляже (практически у самого входа в заветную пещеру) мне пришлось притвориться, что карьера дублера — это все, о чем я мечтал с момента своего зачатия. Поговорив с режиссером, дублером и оператором и напомнив им о существовании переносной камеры, я наконец получаю доступ в пиратскую пещеру и, как следствие, второй кусок полированного обсидиана.

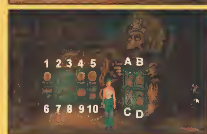
Представляю, как была озадачена и обеспокоена Николь, когда она наконец добралась до разоренного поселения индейцев. Хорошо, что Титипоко — коротышка, которого я освободил на складе "Condor Transglobal" — хоть немного прояснит ситуацию, если она, конечно, догадается с ним поговорить. Кроме того, одной ей ни за что не опрокинуть бочку с водой и не затушить тлеющие угли, а без этого — не взять раскаленный обсидиановый талисман.

Николь рассказывала потом, что дорогу на вершину пирамиды ей преградили охранники, которые, впрочем, не возражали, если она побудет неподалеку и подождет, пока Генерал закончит свои дела. Осмотревшись, она обнаружила лифт с бензиновым двигателем и "какой-то агрегат вроде генератора". Ей удалось убедить Титипоко забраться по металлической конструкции и перекинуть веревку через верхний блок. Привязав ее к нижнему блоку, Николь смогла наладить лифт. Чтобы заправить двигатель, ей пришлось перерезать обсидиановым кинжалом топливопровод генератора, вынуть из него металлический цилиндр, наполнить его бензином и вылить горючее в бак двигателя лифта. Красная кнопка — это даже женщинам понятно — означает "пуск". Показав Титипоко, как поворачивать рычаги, управляющие лифтом, Николь решила все-таки подняться на вершину пирамиды.

О, привет, Николь! А меня тут в жертву приносить собираются. Тише! Ты, главное, не суетись, хватай пулеметную ленту и давай вниз. Где-то там торчит факел, есть лужа бензина, а у Титипоко имеется зажигалка. Поняла? Когда все загорится — бросай в огонь патроны. Охранники разбегутся, а ты возвращайся сюда и разрежь эти веревки. Отлично сработано! Теперь скорее в пирамиду. Что ты говоришь? Помочь тебе с рычагами?!..

С помощью этих рисунков Николь потом





пыталась объяснить нам, как же ей удалось обнаружить секретную дверь. Огромные колеса на стене нужно было поворачивать так, чтобы изображения на двух секторах, развернутых к центру, составили картинку на одной из десяти плиток. Вдавив плитку в стену, ей пришлось повернуть колеса еще раз — чтобы получить рисунок на следующей плитке, парной к первой. Вдавив обе, можно было надавить на одну из четырех плиток с более сложным рисунком, составленным из двух предыдущих: A=2+5 B=3+10 C=1+8 D=6+9. И так далее, пока все четыре плитки не будут вдавлены в стену и дверь не откроется.

А в это время мы с коротышкой Титипоко добрались до такого темного зала, где без факела (зажги его, приятель!) мне бы вряд ли удалось заметить на стене очередной рычаг и... провалиться на этаж ниже.

Самое время запалить укрепленный на стене факел. Насколько я знаю, рычаги в пирамидах существуют для того, чтобы за них дергали. Вот очередной — на стене, он закрывает одну дверь, но оставляет открытой другую, туда-то мне и надо. Еще два рычага! В порядке живой очереди: сперва правый, а затем левый — они открывают дверь в коридор, ведущий в знакомую комнату и, как оказалось, еще одну, секретную, за которой темнеет провал с крутыми, уходящими вниз ступенями. Захватив факел, спускаюсь на этаж ниже, дергаю за рычаг и...



И — вперед, Джордж Скоббарт, финальная заставка уже близка, и ничто уже не сможет помешать тебе победоносно закончить прохождение Broken Sword 2!!!

Василий Андреев,
при участии Геймера

История Великого предательства

прохождение Betrayal in Antara

По многочисленным просьбам ученых и магов Антары, а также моих друзей и поклонников, для восстановления истины я решил уточнить некоторые детали, касающиеся трагических событий, называемых Великим предательством. Я постараюсь быть предельно точным и объективным.

О нашей с Вильямом Эскобаром первой встрече уже наверное знают практически все. Тот песчаный пляж давно уж как превратился в удобную бухточку, так как весь песок растащили на сувениры. Но моя повесть не об этом.

После того, как я практически голыми руками (плюс верный малыш-кинжал и немалые магические способности) спас Вильяма Эскобара от летающего чудовища, сей благородный дворянин предложил помощь в развитии и некоторой шлифовке нежданно открывшегося во мне магического таланта. Нам предстояло отправиться в родовое поместье Эскобаров в Панизо, где жил и трудился великий маг Финч. Кроме того, незадолго до смерти случайный попутчик Вильяма — трубадур Грегор — туманно намекнул о какой-то страшной угрозе, довлеющей над принцем.

И вот мы пустились в путь. Наведавшись в мою родную Бриалу и попрощавшись с отцом и невестой (признаться, я никогда и не желал видеть Лауру Миллер своей женою, но вы же знаете, как все это бывает...), Вильям и я отправились в путь.



Едва выйдя из города, мы столкнулись с несколькими негодяями, грязно пристававшими к девушке. Как истинные джентльмены, мы не могли безучастно пройти мимо... в смысле — немедленно бросились на помощь прекрасной незнакомке.

Амазонка Кэйлин была способна справиться и с дюжиной бандитов, однако помощь пары закаленных... ну, по крайней мере уверенных в себе бойцов оказалась не лишней. Короткая схватка навсегда отучила негодяев вести себя столь невоспитанно с дамами, и в знак благодарности (а я полагаю, что и по некоторым другим причинам) девушка присоединилась к нашему небольшому отряду.

После долгого пути мы втроем добрались до Панизо и остановились в поместье Эскобаров — родовом имении Вильяма. Правда, обещанной магической помощи я не получил — мага Финча там не оказалось. И мы вновь должны были отправиться в дорогу. Вы и не представляете, в какую помойку превратилась в те времена наша страна. Чтобы навести в ней порядок, за долгие месяцы странствий мы укокошили многие сотни негодяев. А сколько любопытных вещичек отыскивалось у них в карманах... Впрочем, я опять немного отвлекся.

Вскоре Хенна выказал свою благосклонность — мы нашли мага на поляне в небольшой горной расщелине западнее Мидовы. Финч, целиком погруженный в исследования образа жизни насекомых, согласился обучить меня азам магии, но вполне справедливо потребовал в награду пачку Чайланского чая.



Как известно, в Мидове можно достать практически все. В лавке импортных товаров мы заказали пачку чая, и ровно через неделю я пришел за заказом. Однако наемники Энтони, городского ростовщика, конфисковали весь груз. Нам все же удалось договориться с этим спекулянтом о возвращении товаров в обмен на вышибание долга из довольно крутого малого Энкуди — ни один из ранее посланных с этой целью обратно не вернулся. Клянусь, тогда я занимался рэкетом из самых лучших побуждений и всего-то единожды. Все прочее — грязная клевета завистников, не верящих, что я построил свою виллу на гонорары от написанных книг заклинаний.

Неплательщика мы настигли неподалеку от Сортиги (для особенно интересующихся деталями — восточнее городка есть перекресток, и если пойти от него на север, то вскоре как раз наткнетесь на это место). Получив целую пригоршню драгоценных камней, мы были готовы вернуться в Мидову. Однако я уговорил ребят дать мне возможность испробовать волшебный прутик для поисков воды, полученный от Энкуди.



Друзья! Пещера Монтари, восточнее Сортиги, абсолютно пуста. Не тратьте силы. Наши кирки выбили абсолютно все драгоценные камни! Единственное развлечение, оставшееся вам, — купание в подземном источнике, который я откупорил тогда (до смешного просто — ткнув в него прутиком Энкуди). Правда, Золотой Монтари, с которым мы повстречались, до сих пор там и живет.

Доставив драгоценности в Мидову Энтони, мы получили в лавке импортных товаров вожделенный чай и отправились к магу. Пока Вильям и Кейлин с умным видом наблюдали за личинками, Финч научил меня основам магического искусства. После, по дороге в Тикоро, мне пришлось услышать из уст моих друзей много необычных слов и выражений — должно быть, наблюдение за личинками очень обогащает словарный запас.

Теперь, когда я мог контролировать свои силы, мы спешили предупредить принца об опасности, однако мост через реку оказался перекрыт солдатами. Слава Сенадрине, Вильям хорошо знал эти места и вывел нас по заброшенной тропинке в горах к другому мосту. Подойдя к Тикорро мы встретили друга детства Кэйлин — Рааля, который тоже спешил в город — на праздник.

В Тикоро мы остановились в таверне Тень Хенны. Мест свободных нигде не было, и мы смогли получить там комнаты исключительно благодаря протекции моего старинного друга Скотта, который выступал на празднике и пользовался большой популярностью.

Найти принца оказалось очень сложно. В Северной Сторожке, штаб-квартире охраны, капитан даже и не воспринял нас всерьез. Правда, уходя, мы заметили дыру в крыше, через которую, взобравшись на городскую стену, наверняка можно было подслушать разговоры солдат. Но проход на

городскую стену закрывала надежно запертая решетка. Даже отмычки в ловких пальцах Кэйлин не смогли побороть хитроумный запор. Но Вильям помнил, что где-то в городе есть лавка непревзойденного мастера по замкам.

Владелец магазина "Ключи", после того как нами на юго-восточной окраине города был обнаружен парнишка (несмотря на грязные инсинуации некоторых дешевых газетенок — мы его и пальцем не тронули, он просто несколько раз поскользнулся!), взламывавший его замки, дал нам копию ключа от решетки, закрывавшей вход на стену.

Добравшись по стене до Северной Сторожки и подслушав разговор охранников, наша троица со всех ног бросилась в таверну "Зеленое и белое", где остановился принц. Но к принцу нас так и не допустили. А едва мы вернулись в свою таверну, чтобы отдохнуть и продумать план действий, как нас арестовали по подозрению в похищении принца.

Раалю удалось отбить нас у охраны, но нашей команде пришлось разделиться — Кэйлин необходимо было отправиться на поиски пропавшего отца и на встречу с вождем племени Рааля. Тогда как Вильяму и мне предстояло отыскать штаб заговорщиков — Шефферов, дабы обелить свои имена, а заодно и спасти принца (впрочем, вы понимаете, что второе было первоочередным).



Наверное, мы бы долго и безрезультатно блуждали по стране, если б не бродячий торговец, подбросивший прекрасную идею посетить Истен, куда мы и направились. Следовало поговорить с актрисой Марией Лианой, чей сын был связан с Шеффердами.

Попасть в театр оказалось вовсе не таким уж и легким делом — билеты раскупили задолго до спектакля. Но старушка, жившая в Истене, пожаловалась нам на негодяев, укравших сундук с ее билетами. Перерыв все окрестности и бесстрашно изучив массу брошенных сундуков (последствие Великой эпидемии), южнее города нам удалось найти желаемое. Билеты мы, конечно, оставили себе (все остальное — тоже), и вскоре уже слушали концерт в Истенском театре, что севернее города.

После шикарного представления мы встретились с актрисой. Из разговора с Марией выяснилось, что ее сын Симон присоединился к Детям Хенны и проповедует в Дурсте. После долгого, усеянного трупами бандитов пути мы прибыли в этот городок. Однако в Дурсте его не оказалось. Сестра Жанна рассказала, что их босс — Рука Хенны — направил Симона на новое место службы.

После долгих поисков мы встретили Руку у ворот Тикорро. Оказалось, что он послал молодого священника на постройку часовни в Равенну. В доме Симона нас поджидала засада — я так до сих пор не понял, чего хотели эти ребята, может, спросить чего? Перебив засаду, мы обшарили все комнаты в поисках каких-нибудь следов. Приглашение на свадьбу в Левош дало нам искомую нить.

Симон оказался бесценным источником информации. Он не только рассказал нам о пещере Шеффердов (возле озера, севернее Тикорро), но и подарил (берите, берите — все равно не нужен) медальон, зарытый в огороде возле его дома в Равенне.

Благодаря медальону и магической формуле, выцарапанной на нем (R-L-R — право, лево, право) нам удалось проникнуть в пещеру. Здесь я немного отвлекусь от повествования, дабы сообщить, что многие искатели приключений безуспешно пытались проникнуть в пещеру. Друзья, там не осталось ничего ценного, но чтобы удовлетворить ваше любопытство, подскажу: вставьте медальон в замок пещеры и посмотрите на него, на посох пастуха. Видите символы? Поверните медальон по часовой стрелке (вправо) до символа на циферблате, соответствующего верхнему символу на посохе... далее, я думаю, вы догадаетесь сами. Да, не забудьте запастись факелами и едой. И написать завещание.



Однако вернемся к нашей истории. Пока мы с Вильямом исследовали пещеру, Кэйлин с Раалем отправились на поиски ее отца и вождя племени.

В домике Кэйлин, севернее Дарви, они нашли записку отца девушки, где он сообщал, что направляется в пещеру. Неподалеку, в лесу, друзья встретили вождя, который рассказал о появившихся в лесах Райтах — чудовищах, пожирающих души. Не вступая в битву с неуязвимыми монстрами, Кэйлин и Рааль пошли на север, где в пещере и нашли отца девушки, оказавшегося по совместительству еще и магом.

Он сумел создать заклинание против чудовищ и заколдовать им оружие. С такой магической помощью друзья тщательно прочесали леса, уничтожив всех Райтов, после чего вернулись в пещеру к магу.

Тем временем мы с Вильямом в пещере нашли странную мозаику с кнопочками. В одном из углов пещеры оказался сундук. Вильям, знаток истории, сразу понял, что открыть его можно словом Malkere. В сундуке оказался красный фонарь. Но соответствующее заведение в пещере открывать было не разумно, и мы оставили его про запас. Он идеально подходил к нише со свечей левее мозаики. В красном свете нужные кнопочки сразу стали видны, и мы вошли в открывшийся проход.

Применив навыки, отточенные Вильямом в подземельях родного замка, мы сумели найти общий язык с лидером Шеффердов. Он рассказал, что из их террариума единомышленников принца выкрала состоявшая при отряде волшебница. Видимо, преступников влечет на место преступления, ибо она появилась в пещере. Вильям с моей помощью быстро разделался с заговорщицей. А потом мы едва успели сбежать через черный ход, спасаясь от штурмующих подземелье имперских гвардейцев.

Первым делом мы отправились в Ганат. На наше счастье Вильям предложил совершить небольшой крюк, и мы зашли в Бакрил. Там, в заброшенном доме, оказалась пара ампул с Варевом Халдера, лучшим стимулятором из мне известных.

Именно благодаря этой чудо-жидкости Вильям сумел перебороть владельца ганатской таверны "Жемчужная плевательница" в армреслинг и получить его рекомендацию к Локату — далеко не последнему человеку в местном воровском мире. Прибыв в Чог, мы доказали этому бандиту, что рекомендация трактирщика кое-что да стоит, и, для финальной проверки, были направлены с письмом и грузом провизии в Имази.

По дороге я навестил отца и невесту. После чего с чистой совестью мог сказать: любимого отца и — бывшую невесту. Поверьте — словно камень свалился с плеч. Тем более что на фоне Кэйлин она, мягко говоря, выглядела бледновато.



Лейтенант Бирг, наделенный всего одной извилиной (Вильям считает, что это –рубец от шлема) и руководивший в Имази осадой, явно не знал, что предпринять для штурма усадьбы. Мы с приятелем осмотрели подкоп и решили, что тут требуется помощь специалиста. А лучшими специалистами по подкопам являются... Правильно, Монтари.

Нанеся визит в уже знакомую пещеру неподалеку от Сортиги и рассказав о проблеме Золотому Монтари Шии, мы договорились о посылке спецбригады землекопов к осаждаемой резиденции. Теперь судьба усадьбы в Имази была предрешена. Вернувшись к лейтенанту, мы получили приказ возвращаться с отчетом к Локату.

Довольный Локат наконец-таки направил нас к Калету на базу рядом с городом.

После тщательной проверки нам было дано секретное поручение: доставить его людям, находившимся южнее Дарви, микстуру для ходьбы по болоту. Проследив за ними, нам с Вильямом удалось обнаружить скрытый на болотах дом, в котором бандиты скрывали Его Высочество. После короткого сражения принц был освобожден.

А тем временем, закончив свои дела на севере, Кэйлин и Рааль спешили присоединиться к нашей команде. К сожалению, я погорячился и разрушил мост через реку. Но это не остановило наших друзей. Они сумели договориться с магом (словно заправские сутенеры обеспечив его подружкой из соседней деревни) из Истбанка, и тот переправил ребят на другой берег. Мы встретились у развилки дорог, ведущих в Тил, Дурст и Истен.

Гениальная девочка придумала прекрасный способ оторваться от погони. Она, по совету Рааля, соорудила несколько зажигательных бомб из масла и веревок и забросала ими преследовавших нас бандитов.

У ворот Антары Кэйлин присоединилась к нам, и наш отряд вошел в столицу. После долгой проверки в местных правоохранительных органах (честно скажу — не били) нас пригласили на торжественную церемонию. Я уже настроился приятно провести вечерок, но праздник был сорван — печально знакомый Кэйлин похититель душ, Райт, напал на принца и принцессу. Вернее, целью его был император. Но маги-телохранители оказались на высоте.

Нашим долгом (неплохо подкрепленным кое-какими весьма материальными стимулами) было попытаться их спасти и наказать виновного. И мы отправились в Нэшби, рассчитывая разузнать все что можно о Грегоре — человеке, плывшем с Вильямом и убитым летающим чудовищем. Ведь именно с этого все и началось.



В Брэланде в небольшом магазинчике Кэйлин купила листьев Фидали и Святой воды — просто про запас. Затем, придя в Нэшби, мы нанесли визит в доки. Капитан потопленного судна, на котором плыл Вильям до нашей с ним встречи, дал интересную наводку — направил нас к первому помощнику Полу, который пьянствовал в одной из городских таверн.

Пол рассказал, что у погибшего Грегора была подружка, в свободное от него время подрабатывавшая в белакрском борделе. Миша (красивое женское имя, неправда ли?) оказалась очень милой девушкой, хотя и жутко корыстной. Даже за несколько слов о своем погибшем друге она затребовала плату в виде крема.



Вот тут-то и пригодились запасы Кэйлин, так как в магазинчике у местного знахаря закончились компоненты для необходимого крема. Мы купили в местной таверне жирного мяса и, вместе с порцией Святой воды и листьями Фидали, отдали ему, получив в обмен плошку с кремом. За чудо-крем Миша предлагала практически все (к явному неудовольствию Кэйлин), но мы остановились на ключе от комнаты несчастного Грегора в Хавестли. Хотя стоило, стоило поторговаться...

Придя в город, мы решили немного прогуляться по окрестностям. В компании "Мартигуа" фортуна улыбнулась нам — хозяин подобрал очень интересное чтиво — книги лорда Шефферда. После разговора с портным и смотрителем маяка мы решили осмотреть и сам маяк.

Проявленное любопытство дало достаточно неожиданный итог — пару крайне интересных писем.

Необходимо было срочно встретиться с лордом Шеффердом.

Он сразу принял нас и добровольно (в который раз призываю — не верьте



сплетням и прессе!) ответил на некоторые возникшие в ходе расследования вопросы. Поблагодарив его за уделенное время, мы наконец-таки пошли в гостиницу "Часовой", желая осмотреть комнату Грегора. После того, как Вильям отдал ему ключ, хозяин разрешил нам проделать задуманное.

Я чувствовал, что в полушаге от разгадки. Но когда мы вернулись в замок, его обитатели были мертвы. Тел лорда Шефферда и его дочери не было среди погибших. Определенно следовало их найти, как дорого бы это нам ни стоило. На втором этаже замка оказался ключ от подземелья, а в комнате дочери лорда — несколько очень важных документов, которые мы внимательно изучили. Перебив мерзавцев, захвативших замок, мы спустились вниз. Лорд и его дочь оказались в юго-восточной части пещеры.

После разговора с ними все стало на свои места. Теперь мы знали, кто стоит за похищением принца-консорта и убийством Грегора. И нам было известно, где логово Брюса, — в пещере северо-западнее замка.

Странно, но на наши крики о том, что они окружены и что им следует сдаться, из пещеры никто не вышел. Пришлось идти на штурм. Это было самое тяжелое сражение в моей жизни. Но негодяй был повержен.

Однако души принца и принцессы по-прежнему оставались во власти Райта. В лаборатории Брюса на столе лежала книга, рассказывающая, как вызвать Пожирателя душ. Мой творческий гений вновь не подвел — использовав Святую воду, таликорную пыль, перо Тркаа, ягоды и Укрепляющую жидкость, я вызвал Райта.

Печальную историю обмена душ я не хочу рассказывать — она всем известна и до сих пор ранит мое сердце. Также как и взаимоотношения с Кэйлин — но об этом в другой раз.

И, собственно, такова истинная правда о разоблачении Великого предательства.

История реальных событий записана Ареном Кордлейном, одним из величайших героев Антары; приводится в кратком изложении Кирилла Кузнецова

Age of Empires

*Нажмите **ENTER** и введите коды:*

DIEDIEDIE — убить всех врагов и разрушить их здания
RESIGN — уйти на пенсию...
REVEAL MAP — открыть всю карту
PEPPERDNI PIZZA — получить 1000 единиц пищи
CDINAGE — получить 1000 единиц золота
WODDSTDCK — получить 1000 единиц дерева
QUARRY — получить 1000 единиц камня
NO FOG — убрать "туман войны"
HARI KARI — уничтожить все свои здания и юниты

Нижеприводимые коды не проверены (они появились в последний момент, так что проверить мы никак не успевали) и могут не работать:

MEDUSA — трансформирует крестьян в медуз. Подведите крестьянина к вражескому юниту и дайте крестьянину погибнуть — он превратится в "Black Rider". Когда будет убит "Black Rider" — он превратится в Heavy Catapult.

PHDTDN MAN — получить юнит с неким огнестрельным оружием.

GAIA — получить контроль над животными.

FLYING DUTCHMAN — превратить Juggernaught'ы во Flying Dutchmen

STERDIDS — мгновенная постройка
HDME RUN — выиграть сценарий

KILLX — уничтожить игрока, номер которого равен X (варьируется огт 1 до 8).

BIGDADDY — крутая автомашинка с ракетной установкой



Dark Angael

Нажмите нижеприводимые комбинации клавиш на стартовом экране, когда услышите голос Эзразля, произносящий "Dark Angael":

SHIFT-G — режим бога
SHIFT-I — все предметы в Inventory
SHIFT-P — полный набор супервозможностей

В режиме multiplayer данные cheats не работают.

Formula 1

Сохраните игру под одним из следующих имен:

SPEEDY — сделать доступной секретную трассу
MUZFRANK — изменить звуки голоса в игре
ASHCAKES — режим лавы

Если вы сохранили игру под именем **SPEEDY** — выберете пункт Quick Race, а потом выйдете из QR. Теперь в списке должна появиться секретная трасса.

Ignition

Наберите один из нижеприведенных кодов на экране заставки:

STRINGS — снести с трассы все машины противника
SVINPOLE — изменить перспективу охвата камеры
SKUNK — оставить от вашей машины одни колеса
FILMJDLK — временно переворачивает экран
SLASKTRATT — доступ к выбору любой машины
SURMULE — доступ к выбору любой трассы
BANARNE — растянуть машины

Imperialism

*Начните новую игру, зажмите **CTRL** и щелкните мышкой на глобусе. После этого введите один из нижеприведенных кодов:*

PIPPIN — значительные ресурсы угля и железа для красного игрока

HDTHOR — сбалансированные ресурсы для зеленого игрока

KIDASTICKS — сбалансированные ресурсы для красного игрока

NBA Live '98

В главном меню выберите пункт Rosters, потом войдите в



Create Custom Team. Назовите свою новую команду одним из следующих имен: EA Europals, Hitmen AllSorts, Hitmen Coders, Hitmen Earplugs, Hitmen Idlers, Hitmen Pixels, QA Campers, QA Dbuggers, QA Testtubes или TNT Blasters.

В меню Rosters станут доступны названные секретные команды, целиком состоящие из сотрудников Electronic Arts, работавших над NBA'98.

Need for Speed 2 SE

Наберите эти коды на экране с меню (если код набран верно, то вы услышите особый звук):

tombstone — бонусная машина
bomber — бонусная машина
fzr2000 — супер-скоростная машина
schoolzone — школьный автобус
vip — лимузин
pioneer — двигатели Pioneer для всех машин
hollywood — секретная трасса Monolitic Studios

mad — клубы коров вместо клубов пыли... (только для 3Dfx-версии)

chase — если вы обогнали оппонента, то он следует за вами по пятам

go18 — школьный автобус
go21 — трейлер
go27 — Фольксваген
go28 — Мазда Миата
go31 — грузовик Мерседес
go33 — грузовик Мерседес Snow
go19 — грузовик Команчи
go34 — автобус из Monolitic Studios
go35 — лимузин
go40 — деревянная коробка
go41 — тележка

go42 — деревянная подставка
go43 — динозавр (очень рекомендуется)
go44 — фургон
go45 — сувенирный киоск 1
go46 — сувенирный киоск 2
go47 — сувенирный киоск 3
go48 — бревно
go49 — ящик 1
go50 — ящик 2
go51 — ящик 3
Во время загрузки трассы нажмите и держите **n**, тогда вы сможете прокатиться по трассе ночью (не работает для 3Dfx-версии).



NHL Open Ice 2 on 2 Challenge

Создайте нового игрока под именем "G H", введите дату 31 марта и любой размер головы. Диктор произнесет "Mr.Hockey", если вы все сделали правильно.

Nuclear Strike

Введите эти коды для доступа к уровням:
JUNGLEWAR — Индокитай
BUCCANEER — Лаву Ройяль
DETONATE — Пьонг-Янг
BLITZKRIEG — 38-я параллель
BASTILLE — Тигровые горы
LIGHTNING — секретный уровень
Введите код **OLDSCHODL** для вида на вертолет сверху.

Quake 2 TEST

Вызовете консоль нажатием клавиши ~, а потом наберите:
god — бессмертие
notarget — враги вас не видят до первого выстрела по ним



noclip — проход сквозь стены
give all — все предметы
give jacketarmor — бронежилет
give blaster — бластер
give shotgun — винчестер
give sshotgun — сдвоенный винчестер
give machinegun — пулемет
give grenadelauncher — гранатомет
give rocketlauncher — ракетная установка
give shells — патроны для винчестера
give bullets — патроны для пулемета
give cells — энергетические заряды
give grenades — гранаты
give rockets — ракеты
give mines — мины
give quad — бонус супер-повреждений
give invulnerability — неуязвимость
give silencer — глушитель
give rebreather — респиратор

Shadows of the Empire

Начните новую игру, введя в качестве имени строку:
R Testers RDCK
Теперь вам станут доступны все уровни.

Turok: Dinosaur Hunter

*Вводите эти коды в меню **Enter Cheat**, а потом активируйте/деактивируйте их в **Cheat Menu**:*
DDDNSTBR — бессмертие
NDNLP — режим духа (все замедлено)
THMSCLS — все оружие
LNJHNSN — бесконечные боезапасы
RBCHN — большие головы у врагов
GNNTRTMNT — полная карта
JSNCRPNTR — уменьшенные враги
CRLSFNDNGS — "кислотные" цвета
MTTSTBBNGTNB — перепрыгнуть на 1-ый уровень
DRRNSTBBNGTN — перепрыгнуть на 2-ой уровень
MKJNK — перепрыгнуть на 3-ий уровень
PTNDNCN — перепрыгнуть на 4-ый уровень
NNTND — перепрыгнуть на 5-ый уровень
TRMNN — перепрыгнуть на 6-ой уровень
JMDNN — перепрыгнуть на 7-ой уровень
MRGRTTRR — перепрыгнуть на 8-ой уровень
SHNTRRNT — галерея противников
THTRTMBB — показать титры
JFFSPNGDNBRG — бесконечные жизни
DNLDDCK — режим отладки спрайтов
NGLCKCK — все ключи
JHNTHMS — 1-ый босс (Longhunter)
STPHNBRML — 2-ой босс (Mantis)
GRGMLCHCK — 3-ий босс (T-Rex)
RNTRC — 4-ый босс (Campaigner)
BKSTRD — режим полета
FHGTBC — показывать врагов на карте
JHNNCK — Дискотека!

Uprising

*Нажмите **M** и вводите коды:*
DANGEROUS — бесконечные боезапасы для всего оружия
CHUMP — неуязвимость
CHUMP (2-й раз) — возросшая скорость
TUFF ASS — увеличить мощность оружия
SLICK — супер-режим
MO MONEY — получить энергию и бесплатные юниты
WAY MO MONEY — еще больше энергии и юнитов

Составитель рубрики Cheats
Андрей Шевченко

Dark Earth

сохранимся, помолясь...

Позволю себе поделиться скромным опытом, который, надеюсь, поможет вам при прохождении Dark Earth.

1. При разговоре с персонажами комбинируйте Белый и Черный режим. Если кто-то не хочет с вами разговаривать, попробуйте на него наорать. Можно даже перейти в боевой режим и дать упрямцу пару оплеух — иногда помогает. Только поосторожнее с танцовщицей из ночного клуба — она особа хрупкая и после первого же удара падает замертво. (А у нее, между прочим, в голове масса полезной информации).



2. Памятуя о режиме реального времени, периодически посещайте комнаты, где вы уже были. За время вашего отсутствия там могло что-то произойти — например, появились новые предметы или персонажи.

3. Каждое новое помещение тщательно "ощупывайте" с помощью клавиши Space — некоторые весьма полезные предметы лежат так, что их и не разглядишь, пока под руку не попадутся.

4. При беседах с дружелюбно настроенными персонажами не ленитесь показывать им все имеющиеся у вас предметы — так можно узнать много полезного, поскольку назначение найденных вещей далеко не всегда очевидно. Показать предмет можно, взяв его в руку (это делается в Inventory), а затем нажав Space.



5. Не верьте всему, что вам говорят — некоторые персонажи отчаянно врут.

6. По ходу игры часть пути Архану придется пройти вместе со своей подругой Кали. Если в этот момент вам придется с кем-то драться, отойдите от Кали подальше, поскольку в боевом режиме Архан кидается на ближайшее живое существо, независимо от того, свой это или чужой. (Явная недоработка со стороны программистов).

7. В одном месте, чтобы получить нужную информацию, вам придется сыграть в логическую игру Yong. Правила вам объяснят по ходу дела, дам лишь совет: побеждает, как правило, тот, кто первым занимает углы расчерченной на клеточки игровой доски.

8. В DKE реализована необычная и, прямо скажем, не очень удобная система сохранения. Чтобы сохранить игру, вам нужно найти изображение Солнечного Бога и помолиться ему (клавиша Space). Тогда вам предложат выбрать один из десяти слотов для сохранения. При этом имя сохраненному файлу дать нельзя, они различаются только по номерам.

Роман Кутузов

Uprising: Join of Die

руководя восстанием

1. Когда вы заняли call-in site и "заказали" Цитадель, будьте внимательны. В процессе установки башня очень уязвима и легко может быть уничтожена противником. Необходимо следить, чтобы поблизости не болтались вражеские юниты.

2. "Заказанное" здание (неважно, Цитадель это или какой-то завод) сбрасывается кораблем-маткой с некоторой высоты на свободную площадку. Постарайтесь сделать так, чтобы в этот момент на этой площадке никого из своих не оказалось. В противном случае один из ваших юнитов может быть попросту прихлопнут, как муха. Никакой потери здоровья — мгновенная смерть.



3. Если вы с трудом отвоевали вражеский бункер и ваш танк почти разрушен, естественное желание — сразу починиться. Однако при нажатии <F> вам заявят, что база еще не ваша, а значит, ремонтироваться можно будет только после установки Цитадели. Не верьте! Дожидаться именно установки Цитадели совершенно не обязательно. Достаточно ее вызвать (клавиша <F9>), и сразу же после этого можно нажимать <F>. Танк будет восстановлен задолго до того, как сама Цитадель будет привезена и установлена.

4. Если в разгар боя вам сбросили power-up, стреляйте осторожно. От попадания лазера или ракет он может взорваться.

5. Вражескую пехоту трудно отстреливать из лазера — солдат много и бегают они быстро. Давите их гусеницами, это гораздо эффективнее. Будьте внимательны, с тем же успехом можно задавить и своих.

6. Если вам удалось разжиться миноукладчиком, смело ставьте мины в любых местах. Ваши юниты на них не подрываются, только вражеские.

7. Между миссиями сохраняйтесь до того, как вы потратили деньги на апгрейды, потому что их очень много и все служат для разных целей. В одних случаях эффективнее одни, в других — другие. Если ваша миссия оказывается проваленной, вы сможете восстановить игру и, уже зная о содержании миссии, потратить деньги на апгрейды более эффективно. Если же вы сохранились после апгрейдов, переиграть уже ничего нельзя, возможность downgrade в игре отсутствует.

Роман Кутузов

X-COM: Apocalypse

16 и 1 совет по выживанию в real-time бою

Тактика сражения в реальном времени значительно отличается от приемов, к которым мы все привыкли в пошаговом режиме. Так, фактор скорострельности оружия или тяжести амуниции становится гораздо менее критичным, а значение маневрирования отдельными боевыми группами весьма солидно возрастает. В то же время, уже меньше шансов осуществить результативную пси-атаку и получить контроль над разумом противника.

Ну что, вам по-прежнему не терпится заполучить несколько экзотических скальпов? Тогда, чтобы не стать самому предметом коллекционирования, попытаемся проанализировать некоторые приемы борьбы за выживание.

1. Как при штурме сбитых тарелок, так и в рейдах по кварталам и зданиям следует формировать 2-3 группы по 3 человека. Один из них должен иметь при себе тяжелое оружие, а остальных, для начала, можно вооружить лазерными винтовками (laser rifle). Разумеется, позднее их нужно заменить на пушки Disrupter, Devastator и Toxigun. Дымовые гранаты (Smoke Grenade) малополезны. Гораздо лучше забить карманы парализующими гранатами (Stun Grenade).

2. Передвигаться следует сразу всей группой — это позволяет солдатам прикрывать друг друга и обеспечивает высокую плотность огня. Если вы решили использовать одного воина в качестве разведчика, не позволяйте ему далеко отойти от основной группы.

3. Если нет уверенности, что зона, по которой движется отряд, "зачищена", заставляйте своих ребят периодически оглядываться. Можно даже назначить специального "заднесмотрящего". Это убережет от серьезного урона, если вдруг из укромного местечка внезапно выскочит какой-нибудь Popper или Brainsucker. И помните, что Popper'ы могут детонировать от близкого взрыва гранаты или при попадании в них разрывного снаряда.

4. Активно используйте режим паузы. В меню опций обязательно настройте сообщения таким образом, чтобы при обстреле ваших солдат или при обнаружении ими врага выводилось подобающая информация (соответственно, с паузой). Правда атаки Brainsucker'ов не всегда выявляются своевременно — шустрые, гады! Также используйте кнопку Pause, когда нужно установить взрыватель или бросить гранату.

5. Защититься от Brainsucker'а можно, если занять позицию в месте с низким потолком (дверном проеме) или подняться до упора вверх (при наличии Marsec Armor). Если это делать поздно — бегите. Мозгосос уже на плечах — падайте на землю. Помните также, что взрыватель парализующей гранаты можно настроить и с нулевым замедлением.

Если в Вас выстрелили Brainsucker pods и солдат находится непосредственно в месте его падения... просто подберите этот снаряд, и еще одной головной болью (в прямом и переносном смысле) станет меньше.

6. Когда враг воспользовался дымовой гранатой, бросьте в середку дымового облака свою, парализующую. Во-первых, профилактика никогда не вредит (мало ли кто там укрылся), а во-вторых, дым рассеется гораздо быстрее.

7. Не гнушайтесь отводить сильно израненных бойцов в зоны эвакуации. Отступление не есть трусость. А обучать молодняк гораздо более хлопотно и долго, чем подлечить ветерана.

8. Доспехи от Marsec могут летать, а megapol'ские и xcom'овские надежнее защищают? Нет проблем. Оказывается, для полетов достаточно лишь бронежилета — Marsec Body Armor. Оденьте на голову, руки и ноги более надежную защиту — и вы превратитесь в этакий летающий броневичок.

После появления телепортатора необходимость в полетах практически сходит к нулю, и можно использовать полный комплект xcom'овской брони.

Стоит также отметить, что телепортатор позволяет с боль-



шей эффективностью использовать одиночных бойцов-разведчиков, которым уже не потребуется обеспечение постоянного огневого прикрытия.

9. Если есть подозрение, что впереди засада, — бросьте туда Boomeroid — он сам найдет противника. Не нужно тут же бросаться следом — у Boomeroid нет друзей и врагов, только жертвы — все что движется.

10. Изобретение Toxigun сильно облегчит жизнь. Так, если вы штурмуете корабль или здание, в котором находятся инопланетники с мощными пси-способностями, оставляйте в руках наименее пси-защищенных бойцов только Toxigun'ы. Тогда, попав под вражеский контроль, они не причинят остальным большого ущерба. Да, и сдерживайте остальных ребят — их хлебом не корми, дай временно загипнотизированного товарища пристрелить.

11. Действие парализующих гранат достаточно быстротечно. Если важно захватить "усыпленного" врага для последующих анатомических и иных исследований на родной базе, поставьте на то место, где он лежит, своего солдата. До тех пор, пока боец не покинет этой позиции, пришелец и шелохнуться не посмеет. Не забудьте только отключить своего солдата от его группы.

12. Для уничтожения хорошо защищенного врага можно использовать метод детонации боеприпасов, уже знакомый по борьбе с Popper'ами. Набросайте на пол гранат, мин, Autocannon Clips и т. д. И в нагрузку оставьте взведенный Boomeroid (а еще надежнее — расположитесь неподалеку в засаде с ракетной установкой). Такой взрывчик не выдержит ни один враг, с Personal Shield он или без него.

13. Когда кончились боеприпасы или разрядился защитный экран, подбирайте требуемое с трупов врагов (вообще-то это называется мародерство, ну да ладно). По этой же причине не стоит особо перегружаться Boomeroid'ами — этого добра можно отыскать сколько душеньке угодно.

14. На более поздних этапах игры ваша обороноспособность значительно возрастет, если в рюкзаке будет лежать не один, а парочка защитных щитов. Они стоят этого. Как только один из них сгорит, стремитесь разыскать замену на телах поверженных врагов.

15. Иногда инопланетные твари, чувствуя свое неминуемое поражение, забиваются во всевозможные углы и щели. Искать их не только довольно тяжело, но и ужасно нудно. Здесь определенную помощь может оказать сканнер. Всегда полезно иметь в каждой боевой группе по подобному устройству, тем более что много места он не занимает.

И, в заключение, еще один совет. Если вы — счастливый обладатель выхода в Интернет, то непременно посетите сайт X-COM (http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/7879/), где лежит не только масса руководств и советов по борьбе с иномирцами, но и много весьма интересных редакторов и утилит, включая утилиты для добавления нового оружия и аниматор физиономий ваших бойцов.

А теперь, наконец, пришло время воплотить всю эту теорию в практику. Вперед, я прикрою!..

Кирилл Кузнецов



GAMER'S ZONE

welcome to my reality

LIFE: Searching the Hidden Paths

Краткий обзор



Речь в данной статье пойдет о самой потрясающей игре, когда–либо созданной. Ничего похожего на нее пока еще не выпущено, да и вряд ли появится в обозримом будущем.

Игровой мир: общая проекция

Начнем рассказ об игре с описания внешних признаков. Вообразите себе полностью трехмерную поверхность, поддерживающую полную свободу перемещения играющего. И заметьте, это без использования каких бы то ни было 3D акселераторов. Тщательнейшая прорисовка всех деталей, и ни малейшего намека на пикселя при любом приближении; real–time освещение, и при этом совершеннейшая достоверность эффектов света и тени..!

Звуковые эффекты — уникальные по достоверности и многообразию. Взять хотя бы то, что за время прохождения вам придется выслушать сотни тысяч часов оцифрованной речи, и при том у каждого персонажа будет своя собственная манера разговора и свой собственный уникальный тембр голоса. А кроме того, к вашим услугам — особая система передачи запахов, вкусовых и осязательных ощущений.

Всяческих монстров — неисчислимое множество. Встречаются даже такие, которые известны одним лишь разработчикам — простые пользователи их еще просто не нашли. По самым скромным оценкам, их около тридцати тысяч видов, однако эта цифра на поверку может оказаться значительно заниженной. Впрочем, пусть вас сама эта цифра не пугает — подавляющее большинство монстров вы даже и не увидите, потому как они вовсе не жаждут встречи с вами, проживая в условных лесах, болотах, горах и пустынях (между прочим, ландшафты являются здесь прямо–таки шедеврами воксельных поверхностей!). К тому же, многие монстры истреблены другими игроками еще в предыстории до вашего появления.

Взаимоотношения с другими игроками

К слову говоря, о других игроках. К сожалению (или к счастью — кому как), сольная игра практически не поддерживается. Зато многопользовательский режим носит невиданный по своим масштабам размах. Самым первым игрокам, на себе проводившим тестирование альфа и бета версий, приходилось довольствоваться мощностями слабосильных региональных серверов на несколько десятков (максимум — сотен) желающих. Да еще и, принимая во внимание первоначальную несбалансированность игры, эти "герои" вынуждены были сражаться с ордами особо кровожадных и крупных монстров при практически полном отсутствии действительно серьезного оружия — тогда его еще попросту не существовало (шутка ли, каменный топор, одно из распространенных тогда средств уничтожения, давал всего лишь +10 to damage и +5 to hit!).

Ныне положение изменилось. Количество игроков — нелимитировано. Вообще. Например, сейчас в игре участвует в районе пяти миллиардов (нет, вы не ослышались, именно миллиардов!) человек. Только представьте себе грандиозные перспективы для deathmatch!..

Но, конечно же, одним лишь deathmatch дело не ограничивается — подобное было бы слишком скучно и слишком неинтересно. Режимов, если задуматься, реализовано более чем много. Взять хотя бы Teamplay, то есть командную игру. Можно объединяться по двое, трое, четверо, сколько–угодно игроков, вплоть до миллиона и выше. Причем общая система здесь организована так, что в некоторых группах вы участвуете по умолчанию.

Более того: группы можно менять по ходу прохождения, переходя из одной в другую; можно состоять в нескольких группах (на практике так оно обычно и случается); можно устраивать deathmatch при сохранении командной игры... Всех нюансов и не перечислишь — получится список на несколько страниц. А битвы команду на команду — сказка, да и только! (Правда, для многих конец ее оказывается несчастливым.) Или еще — как вам тот факт, что деление на группы нередко происходит по характеру используемой интерфейсной системы коммуникации игроков, называемой "язык общения"?!..

Генерация персонажа и характеристики

Возможно, у вас сложилось мнение, что у игры нет недостатков? Если так (а скорее всего, так оно и есть), то необходимо заняться вашим методичным переубеждением. Как известно, идеальных вещей не бывает, и данная игра — отнюдь не исключение из правил.

Начнем с малого. Как это ни прискорбно, но игра, хотя и несет в себе очевидные признаки глобального RPG, не предоставляет вам выбора персонажа, за которого вы впоследствии будете играть. Если не придавать значения некоторым расхожим мнениям о преемственности персонажа, то ваш пол и ваши характеристики генерируются в случайном порядке. Причем здесь же, еще на самом старте, в дело вступает фактор везения. То есть, если вам повезет, то вы изначально получаете лучшие финансовые ресурсы и среду существования (environment), чем другие игроки. Не слишком справедливо — но зато привносится тот самый элемент неожиданности, без которого многие прочие игры оказываются неприятно предсказуемыми. К тому же, кто будет спорить, если такая удача выпадет именно ему!

Приведем пример. Допустим, изначально вы были сгенерированы с высокими интеллектуальными способностями. Это позволяет в дальнейшем заняться научными изысканиями или же удариться в "политику" (система отношений между большими группами). И в зависимости от этого можно строить дальнейшее прохождение. Однако стоит помнить, что подобных вам, с интеллектуальным бонусом,



гораздо больше, чем хотя бы тех же изначально укомплектованных финансовыми ресурсами персонажей, в то время как свободных зон для научных изысканий (или политики) не столь уж и много. Деньги — это, как известно, куда как большая сила, чем интеллект. И крутые по финансам подчас способны затоптать и оттеснить даже самых "интеллектуальных" игроков.

Понятно, что хорошая игра должна быть сбалансированной. Изначально вам может не повезти по всем параметрам — и, скажем, в итоге придется большую часть игрового времени вкалывать в поте лица, дабы обеспечить себе то, что большинство игроков имеет изначально как стартовую площадку.

Или, скажем, случайным выбором при рождении вас могут наградить сильно осложняющим игру фактором — врожденным пороком сердца (дефект организма персонажа) или несвертываемостью красной жидкости, которая условно считается переносящей внутри вашей оболочки питательные вещества.

Более того. Иногда генератор случайных значений может дать досадный сбой, и тогда вы получите ласты вместо ног или же проведете всю игру, бессмысленно пялясь в потолок и пуская слюну (не слишком интересно, зато реалистично). Впрочем, подобные случаи более чем редки и не должны омрачать общего впечатления от игры.

Навыки

Но вернемся к разбору параметров. Еще одной чертой игры, унаследованной от RPG, являются скиллы (skills, они же умения/навыки). За свои скиллы вы, при должном подходе к делу, получаете вознаграждения от других участников и можете использовать полученные средства либо для приобретения чего-нибудь, способствующего вашему продвижению вперед, либо же для возбуждения приятных ощущений в нервной системе.

Разумеется, существуют и другие способы добычи средств, но они, естественно, могут быть сопряжены с риском для вашего персонажа. Здесь ничего принципиально отличного от прочих гейм нет.

О конечной цели

Вызывает недоумение невозможность сохраняться в процессе игры, ведь некоторые моменты подчас очень хочется переиграть. Будем надеяться, что в последующих версиях этот досадный недостаток будет устранен, а пока что это придает пикантную остроту ощущениям — все ваши шаги необратимы, совсем как в действительности.

Какие-нибудь баги/глюки, а также патчи и крэки на настоящий момент неизвестны, хотя были очень тщательно разыскиваемы. Возможно, проблема в том, что для разрешения любой задачи необходимо для начала выйти за рамки этой задачи, а выйти за рамки игры, находясь в ней, еще не удавалось никому. Хотя, безусловно, идея изменить пару байт, а потом достать из своего кошелька пухлую пачку банкнот выглядит весьма соблазнительно.

Несколько осложняет процесс игры тот факт, что не вполне ясна ее конечная цель. Поскольку мы лишены возможности обратиться за разъяснениями к разработчикам, то остается лишь строить догадки. Правда, в процессе игры иногда встречаются миссии, но они всегда являются побочными, а если и ведут к некой главной цели, то все равно никогда не удается определить, в чем же именно она заключается.





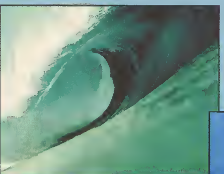
В настоящее время бытует три основных гипотезы о цели (смысле) игры.

Кто-то считает, что смысл заключен в бесконечном, до предела, наращивании количественных характеристик своего персонажа. Однако это несколько затруднено тем обстоятельством, что по истечении половины условного игрового времени означенные характеристики начинают самопроизвольно снижаться в соответствии с коэффициентом здоровья. Для этого даже кем-то придумано забавное определение — "старость"; впрочем, сам процесс особо смешным не является, и это как раз та неприятная особенность игры, которую стоило бы потребовать убрать. Однако, как уже отмечалось, авторы игры абсолютно недосягаемы.

Другие считают, что смысл игры — в продуцировании оболочек для других игроков, еще только начинающих свой путь.

И, наконец, кто-то твердо уверен, что в ходе игры должен непрерывно возбуждать свои центры удовольствия всеми способами, и в этом состоит все, к чему стоит стремиться. Причем нельзя не отметить, что названное выше редуцирование содержит в себе возможности для наслаждения, особенно если увлекаться самим процессом.

Таковы три основных гипотезы (есть, конечно, и другие). Как нам кажется, перечисленных целей не только недостаточно, более того — они не главные. Так что если вам удалось что-нибудь откопать



или, тем паче, пройти игру до конца — обязательно расскажите остальным (или хотя бы нам) об этом.

Вообще же, здесь требуется пояснение. Дело в том, что многие уповают на наличие в сценарии супер-игрока с условной акой Бог. Предполагается, что львиная доля случайно происходящих событий реально управляется его волей, а по окончании игры Он дает игрокам все необходимые объяснения. Сомнительно, конечно. Но, с другой стороны, наличие оного супер-игрока даже само по себе многое бы объясняло.

Подводя итог

И тем не менее. Какие бы там недостатки мы не находили, однако факт остается фактом: эта игрушка — суперхит. Так что, если вы все еще не в игре, то кончайте парить в вакууме, подставив свету звезд свои присоски, и — подключайтесь. Доброкачественная имитация полной амнезии в начале игры гарантируется. Спрашивайте большие красные коробки с комплектом для вселения в игру в ближайшей к вам дырке в надпространство.

Вы можете, конечно, покупать и большие желтые коробки в подпространстве, у бессовестных пиратов, но учтите, что в этом случае запросто может произойти так, что вы начнете игру непонятно кем и чем, а это вряд ли особенно приятно.

Да, и мы чуть не забыли о самом главном. Игра называется... А, впрочем, чего там! — вы и так уже наверняка догадались, как она называется. Если же не догадались — то прочтите заглавие статьи.

Остается пожелать вам успешного прохождения... И — в добрый путь!

Макс Черепанов aka MetaMorf, под редакцией Геймера



Компьютерно-игровое пиратство

дискуссия по ту сторону принципов добра и зла

PROHIBITED ?

Вступление

В прошлом номере в разделе Почты было опубликовано письмо одного из читателей, где содержался призыв "о борьбе с борьбой против компьютерно-игрового пиратства". Безусловно, подобное является абсолютной крайностью, под которой далеко не всякий решит подписаться. Однако если звучат уже и такого рода мнения, то становится практически необходимым вынести тему пиратства на всеобщее обсуждение. И в первую очередь — спросить мнения тех, кто создает игры, тех, кто продает их легальные версии, и, наконец, тех, кто торгует нелегальными копиями игр.

Прежде, чем вы перейдете к чтению приводимых далее интервью, хотелось бы обговорить три вещи.

Во-первых, мы старались затрагивать именно компьютерно-игровое пиратство, потому как именно оно согласуется с тематикой "Навигатора". Думается, подобный подход с нашей стороны вполне естественен.

Во-вторых, нашей задачей было подойти к проблеме пиратства максимально объективно, т.е. по возможности с нейтральных позиций. Выражаясь поэтическим языком, мы постарались изначально поставить себя "по ту сторону добра и зла" и оценить само явление пиратства как таковое. Как следствие, своего мнения по данному вопросу мы нигде не высказывали — и позволим себе оставить его покамест невысказанным, дабы не потерять объективности.

И в-третьих, дискуссия по пиратству будет продолжена в следующем номере. То, что последует продолжение, это не стопроцентно, но весьма вероятно.

Да, и последнее. Геймер на территории своей Почты приводит отрывки из некоторых писем, где содержались высказывания по проблеме пиратства. И, к слову, причиной развертывания Дискуссии именно на Zone Геймера является исключительно то, что здесь была поднята проблема пиратства в прошлом номере. Было бы нелогичным сместиться в Max.View или еще куда-нибудь.

Иван Самойлов, главный редактор

Российская игровая индустрия и пиратство: Точки соприкосновения

Когда заходит разговор о вреде компьютерно-игрового пиратства в России, первым делом возникает вопрос о вреде, который оно наносит отечественным разработкам. Однако насколько велик этот самый вред, и в чем он, собственно говоря, выражается?

Не мудрствуя лукаво, мы предложили высказаться на эту тему Сергею Климову, возглавляющему российскую игроразрабатывающую студию Snowball Interactive.

"Навигатор": Прежде чем начинать разговор на пиратскую тематику в ракурсе компьютерных игр, стоит определить границы пиратства. Считаем ли мы, что пиратство подразумевает под собой копирование и последующее тиражирование софта без соответствующей на то лицензии?

Сергей Климов: Так оно и есть — изготовление пиратского мастера, тиражирование, распространение и, наконец, розничная продажа.

НИМ: Кого следует считать "пиратом" — являются ли таковыми конечные пользователи "ворованного" программного обеспечения, то есть, в данном случае, игроки?

СК: Нет, вряд ли. Если украинские и болгарские диски свободно продаются по 15-20 тысяч в Митино, то я не думаю, что пиратство состоит в том, чтобы поехать на этот рынок и их купить. В основном пиратство — это зарабатывание денег на нелегальных копиях, то есть их изготовление и последующая продажа. Если игрок возьмет и сам скопирует себе на CDr легальную игру приятеля, то, естественно, он тоже станет пиратом, только весьма незначительным :).

НИМ: Как часто и в каких формах вам приходилось сталкиваться с пиратством?

СК: Начиная от того, что многие знакомые периодически покупают нелегальные диски, и заканчивая тем, что постоянно приходится за такие диски выслушивать упреки на E3. Жалко не Electronic Arts, которых это особо не задевает, а небольшие компании, которые хотят работать с Россией, но, увидев дешевые копии своих последних проектов, расстраиваются и в дальнейшем уже держат обиду на наш рынок.

НИМ: Есть какие-либо случаи из жизни, о которых стоило бы рассказать?

СК: Боевых историй особо нет. Разве что недавно вместе с ребятами из Blue Byte рассматривали копии их игрушек и обнаружили на нелегальной копии Archimedean Dynasty (переведенной как "Подводный Мир") копирайт какой-то левой конторы. Долго смеялись — от других пиратов, что ли, пытаются защититься?

НИМ: Выходил ли "PIKE: Операция Громовержец", ваша предыдущая игра, на "болгарских" дисках?

СК: "Громовержца" пиратского, слава богу, не выходило — rip практически невозможно сделать без потери половины миссий, а два диска, видимо, слабо было напечатать. Впрочем, сейчас это вообще уже не актуально — в конце сентября "1С" выпустила его переиздание в своей "Коллекции Игрушек". Новый "Громовержец" стоит всего 60 тысяч, поэтому пытаться продавать его нелегальные копии по 20-30 пиратам уже невыгодно чисто экономически.

НИМ: Есть мнение, что пиратство наносит удар прежде всего по российским разработчикам программного обеспечения. Так ли это?

СК: Да, конечно. Мы только-только встаем на ноги и до прибыли дело не доходит — почти все разработчики работают без выходных за довольно скромное вознаграждение, стараясь растянуть бюджет проекта на как можно большее количество времени, чтобы успеть сделать игру как можно лучше. В таких условиях каждая лишняя проданная копия означает, что в следующий проект мы вложим больше ресурсов. А появление пиратского тиража не только влечет падение продаж оригинала, но и просто отбивает охоту делать хорошую русскую игру, потому что получается, что ты работаешь весь год ночами напролет, а потом кто-то берет и это у тебя ворует.

Более того, учитывая, что нормальные российские разработки обычно продаются не дороже 150 тысяч, для меня покупка обычным игроком их поддельных копий уже не так безобидно выглядит. Поймите, если игра вам понравилась и хорошо издана, то надо обязательно покупать легальную коробку, потому что это — единственный способ оказать поддержку разработчикам, позволить создать больше игр такого качества.

А чтобы не обжечься о некачественные российские проекты — так в последнее время у нас уже есть три полноценных игровых журнала, по качеству, кстати, превосходящие почти все немецкие аналоги. Перед тем, как расстаться со своими деньгами, просмотрите как минимум пару разных review вашей потенциальной покупки. Такие review пишутся специально для того, чтобы помочь выбрать по-настоящему стоящую вещь. А если игра действительно хороша, то на сайте разработчиков вы наверняка найдете демо-версию, на основании которой уж точно решите, стоит ли ее покупать. Демо было у "Громовержца", есть у "Вангеров" и у "Колобков", будет у "Всеслава" и "Аллодов". Если же демо-версии нету, то стоит просто внимательно прочитать review.

НИМ: Как по-вашему, возможно ли появление технологии, которая позволит выпускать программы, защищенные от нелегального копирования на 100%?

СК: Не думаю, что это реально. Русские все раскусят, если захотят. Чем сильнее защита, тем больше проблем для игрока, которого мы все-таки больше всех ценим, поэтому если будет выбор между супер-защитой, которая дает 5% погрешности, и отсутствием таковой, то лучше пусть ее не будет, чем несколько игроков купят легальную версию и обнаружат, что она у них не работает.

НИМ: Бытует мнение, что некоторые фирмы специально не устанавливают серьезной защиты на свои программы, благодаря чему последние расходятся по всему миру и становятся популярными. Как следствие — вместе с ростом объема проданных пиратских копий растет и число зарегистрированных пользователей. Можно ли считать, что если это так, то пиратство играет также и положительную роль для всех заинтересованных сторон?

СК: Опять-таки, я не верю в серьезную защиту в наше время. А если говорить обо всем игровом мире, то есть в первую очередь о Северной Америке и Европе, то пиратство среди обычных пользователей там практически не распространено. Нелегальные копии присутствуют в основном

на warez'ных сайтах, посетители которых – довольно узкая и специфичная группа, которая, как это ни удивительно, в большинстве случаев покупает легальные версии полюбившихся игр. С массовым приходом играбельных демо–версий нужда лезть на какие–то засекреченные ftp просто отпадает.

НИМ: Риторический вопрос: является ли компьютерное пиратство абсолютным злом, или же у него есть определенные позитивные стороны?

СК: Абсолютным – нет, но позитивных сторон для индустрии тоже не наблюдается.

НИМ: Имеет ли смысл бороться с пиратством? Если да, то какими методами? И кому? Какой должна быть стоимость легальной копии игры, чтобы пользователь отдал ей предпочтение перед пиратской? Какой сервис должна обеспечить фирма–производитель, чтобы сделать этот выбор однозначным и привлекательным?

СК: Имеет смысл бороться с пиратством именно российских игр, защищая таким образом растущую отечественную индустрию, но не силой, а созданием ситуации, при которой игроку будет предпочтительней вместо пиратской купить полную версию. С помощью ОМОНа можно бороться только в отдельных случаях, например, когда вы через неделю после выпуска своей игры узнаете, что в Москву едет пиратский тираж с Украины.

Установившаяся сейчас розничная цена российских игр – в среднем тысяч 150 – вполне нормальная и в два раза ниже цены западных игр. Когда вы идете в "Кодак–Киномир", то платите 50–60 тысяч за два часа удовольствия. Хорошая игра будет вас радовать не шесть часов, а на порядок дольше. Легальная игра по сравнению с пиратской копией – это просто другая вещь, настолько же отличающаяся, насколько копия фильма отличается от хорошо продублированного оригинала в кинотеатре.

У нашей студии на этот счет есть совершенное сложившиеся мнение: каждая хорошая игра начинается с красивой коробки и подробного описания. Посмотрите хотя бы на "Коллекцию Игрушек" от "1С" – из трех представленных в ней проектов у нашего "Громовержца" самое толстое и подробное описание и самая приятная коробка :). Просто мы считаем, что каждая покупка игры должна оставлять приятное впечатление, быть something special. Например, в коробке от "Всеслава" будет не одна, а три книжки – описание интерфейса, история "Летописи", и в качестве бонуса – краткая энциклопедия по Древней Руси XII века, не говоря уже о том, что коробка будет гораздо лучше стандартной. Именно такими способами и следует, по нашему мнению, бороться с пиратством – не облавами в Митино, но качественно исполненными легальными играми, точно так же как с пиратством иностранных игр нужно прежде всего бороться своевременными, полными и недорогими локализованными версиями.

У игры в коробке есть и еще несколько преимуществ – например, время появления в продаже. Продолжение Incubation может выйти в России полностью на русском, включая оцифрованную речь, одновременно с выходом в мире, то есть на месяц раньше пиратских копий английской версии. Другое преимущество – поддержка издательства. Последний пример – "Братья Пилоты" от Gamos'a, опубликованные "1С". Я застрял на финале и никак не мог найти последнюю дудку, потому что она оказалась закрыта границей окна, и чуть не рехнулся, сканируя каждый пиксель на экране, пока не догадался найти регистрационную карточку и не позвонил в "1С". Как это ни удивительно, но там мне все объяснили :).

Так что хорошая игра – это и красивая коробка на полке, и описание, а пиратский вариант – это просто копия программы. Наиболее эффективный способ борьбы с пиратством –– выпуск хороших игр со всеми сопутствующими бонусами.

НИМ: Компания Sierra On–Line недавно выставила для свободного скачивания на своем сайте полную версию Betrayal at Krondor. Не считаете ли вы, что этому примеру стоит последовать и российским фирмам, которым тоже есть чего выставить из игр 2–4–летней давности?

СК: Конечно надо, если не стыдно. Мы бы тоже "Громовержца" выставили, только он весит под 400 мегабайт и скачивание встанет вам в те же деньги, что он стоит в магазине :).

НИМ: Можете ли вы подвести какое–либо резюме?

СК: Пиратам: всех, конечно, не перебьешь :), но лет через пять организованное пиратство наверняка так или иначе, но исчезнет – посмотрите на видеорынок. А до тех пор, если вы сами любите играть, не печатайте русские игры – дайте отечественной индустрии возможность развиться. Будущее все равно за легальным рынком, там и с проданной копии больше заработать можно, так что лучше пораньше вступайте в "1С: Мультимедиа" :)).

Игрокам: если найдете – обязательно играйте в демо–версии, если нет – внимательно читайте игровые журналы, лучше сразу несколько – так будет объективней, отслеживайте проект от preview до review, заходите на сайты к разработчикам, и только после этого покупайте действительно стоящую игру в красивой коробке и с толстой книжкой. От одной полной версии можно получить больше удовольствия, чем от пяти урезанных пиратских, при условии, что вы сделаете правильный выбор.

НИМ: Что ж, огромное вам спасибо – многие вопросы прояснились, многое встало на свои места. Остается пожелать, чтобы пиратское копирование обошло создаваемые студией Snowball игры стороной... н–да, а люди почаще читали игровые журналы и при покупке руководствовались теми рейтингами, которые в журналах выставляются. Собственно, в этом и состоит основное предназначение журнала – рекомендовать одни игры и предостерегать от покупки других.

СК: Кстати, если у кого–нибудь из читателей "Навигатора" возникнут вопросы по нашим играм, они всегда могут напрямую написать нам на online@snowball.ru. С удовольствием ответим!

НИМ: О'кей, почему бы и нет! Да, ничего, если мы тоже будем периодически "мылить" всякие разные насущные вопросы?..

СК: Это пожалуйста! :))

Беседу вел
Иван Самойлов

Пиратский рынок и рынок лицензионный: Взаимодействие?..

ElectroTECH Multimedia – одна из наиболее значимых фирм на российском рынке, специализирующаяся на оптовой торговле лицензионным программным обеспечением, в том числе и играми. И вполне естественным было обратиться с вопросами о вреде пиратства именно к ним – ведь кому как не им знать, насколько велик урон, наносимый лицензионному рынку рынком нелегальным!

Однако итоги состоявшегося разговора оказались вовсе не такими, как мы предполагали поначалу, отправляясь в офис ElectroTECH Multimedia, что находится неподалеку от "Китай–Города" в Москве.

"Навигатор": Пиратство принято считать если не абсолютным злом, то уж во всяком случае чем–то крайне отрицательным. Считается, что его влияние на игровой рынок носит исключительно деструктивный характер. Действительно ли это так, либо же есть какие–то оговорки или исключения из правил?

ElectroTECH Multimedia: Если пиратство и уменьшает продажи легальных версий, то это не значит, что ровно на тот же объем, на какой продается собственно пиратских дисков. Иными словами, совершенно неправильно полагать, что прекращение пиратских продаж вызвало бы, как многие полагают, адекватное увеличение продаж всего лицензионного. Видимо, продажи бы возросли, по разным оценкам, на 10–30 процентов, но и не более того. Более вероятно, что процентов на десять. И при этом большая часть людей попросту лишилась бы возможности играть в игры.

Но это как бы так, частности и очевидные следствия. А вообще... Во–первых, именно пиратскому рынку мы обязаны тем, что у нас в России вообще есть рынок CD–ROM'ов как таковой. Потому как если бы не пошли пиратские диски, то у нас никто бы CD–ROM драйвы в таких количествах не покупал. А потом еще... Ну, скажем, почему Microsoft всерьез не борется с пиратством?

НИМ: Кстати, это действительно вопрос. С одной стороны, недавно состоявшийся визит Билла Гейтса показал, что ему пиратство совершенно несимпатично и что чем оно скорее прервется, тем лучше. С другой стороны, помимо инспирируемых Microsoft эпизодических облав на Митинском радиорынке, которые мало к чему приводят, особой борьбы с пиратством явно не происходит...

ETM: Вот как раз Microsoft – эта та фирма, которая способна пиратство в России существенно сократить. Это достаточно легко, да и не так дорого стоит. Единственное, что они делают в данном направлении, так это показательные акции. Дело в том, что продажа майкрософтовской продукции на пиратском рынке является шикарнейшим маркетинговым инструментом. Вся страна пользуется пиратским "майкрософтом". И когда какому–нибудь пользователю становится нужен лицензионный Office, то он на свои доллары покупает именно майкрософтовский, потому как про какой–нибудь там Corel Office или Lotus SmartSuite он вообще слухом не слыхивал. Именно поэтому в России 90 процентов проданного лицензионного офисного софта принадлежит Microsoft. И, думается, они это прекрасно понимают, ценят и лелеют.

НИМ: Скажите, а как, собственно, пиратство мешает жить ElectroTECH Multimedia? И мешает ли?

ETM: На прошлый Новый Год, когда как бы ввели уголовную ответственность, было, конечно, очень здорово, потому что к нам ринулись все люди, которые продают пиратские диски. Они полагали, что если они продавали по тысяче нелегальных дисков в день, то уж легальных коробок они в день хотя бы штук пятьсот–то да продадут!.. В общем, мы прекрасно выиграли на всем этом деле. Загрузили всех пиратов лицензионными дисками – уж не знаю, что они теперь с ними делают... <всеобщий смех>

НИМ: То есть вам пиратство никак не мешает?

ETM: Нет, ну почему же – как–то мешает. Если в один прекрасный момент исчезнет возможность продавать нелицензионные диски, то к нам опять ринутся те же самые и опять чего–то такое закупят. Если пиратство будет запрещено, то тогда мы получим некоторые выгоды. Но скорее сиюминутные, чем глобальные. А вообще, как нам кажется, это два разных рынка, очень хорошо взаимодополняющих друг друга. Все зависит от ситуации. В целом же, для дистрибьюторской фирмы

очевидно, что если пошла дешевая пиратская партия диска, то легального будет продано меньше. Зато есть вероятность, что если этот диск приобретет популярность, то в конечном итоге, вполне возможно, за счет такой своеобразной рекламы продастся еще больше легального варианта. Хотя, конечно, помимо коммерции существуют еще и морально-этические понятия.

НИМ: Есть ли люди, которые принципиально не покупают пиратские игры? И, предположим, регулярно приходят, покупают лицензионные в ElectroTECH?

ETM: Есть. Причем лицензионные коробки покупают не только джентльмены в длинных пальто с малиновыми шарфами и сотовыми телефонами, но и нормальные люди, относящиеся к среднему классу. Более того, довольно много среди них тех, кто копит деньги на покупку этих дисков. Например, в магазине заметны всплески продаж в дни зарплат.

НИМ: Существуют ли какие-либо преимущества в покупке лицензионных игр по сравнению с пиратскими? Помимо моральных, конечно же?

ETM: Age of Empires вышла полгода назад на пиратских дисках. Все думали на рынках, что они — первые, кто ее заполучил. А это была бета-версия с недоработанным искусственным интеллектом. Юниты — поголовно безмозглые. Все в нее очень здорово побеждали, гордились своими полководческими талантами... <смех> Вообще же, суть работы пиратского рынка: заполучить первыми, своровать из первых рук и поскорее выпустить. И очень часто это оказывается неокончательная версия. Впрочем, в какой-то степени это зависит от их аккуратности, потому как у пиратов контроль качества гораздо слабее. Что скачано из Сети — то и пошло на диск.

НИМ: Здесь бы хотелось немного поспорить. Насколько мне известно, все скачанное из Сети отдельными дисками издавать нельзя — потому как подобные игры всегда оказываются либо без роликов, либо без музыки, либо без того и другого вместе взятого. Вся скачка из Сети может быть помещена только на сборники, которые сейчас особенным спросом, кстати, не пользуются. А если игра тиражируется пиратами на отдельном компакте, то это в большинстве случаев полная версия, переписанная с легального оригинала. И она уже ничем от легальной не отличается.

ETM: Возможно, все это так и есть. Однако основной недостаток пиратских дисков в другом — в отсутствии документации и технической поддержки. Мы даем консультации по железу, по совместимости. Позвоните по телефону в наш магазин — мы сможем подсказать, как проходить игру. Понятно, конечно, что все те игры, которые у нас есть в ассортименте, силами трех-четырех консультантов пройти нельзя, но в той мере, в которой можем — помогаем. Достаточно часто к нам обращаются люди, которые приобрели пиратский диск на Митинском, у них чего-то не так работает и они обращаются к нам за помощью. Дескать, продаете? — Продаем! — А чего у меня тут не работает... В таких случаях мы уже, разумеется, никакой поддержки не оказываем.

НИМ: Но, кстати, ведь подчас и на Митинском случается ситуация, когда покупатель приходит к продавцу, у которого на прошлой неделе купил нелегальный диск, и принимается выяснять, почему у него игра не запускается. И начинается минут на десять оживленная дискуссия о том, каких драйверов не хватает и какая операционная система для чего нужна..

ETM: Это все понятно, дешевле базар развести, чем деньги вернуть.

НИМ: К слову — о деньгах. Во многих руководствах к лицензионным играм имеется запись о том, что если игра вам не понравится, то в течение 30-дневного срока ее можно вернуть с возвратом денег, с объяснением того, чем именно она не понравилась...

ETM: Да, такое положение о тридцатидневном неаргументированном возврате существует у некоторых фирм, занимающихся непосредственно прямыми поставками. Если в коробках, поставляемых нами, содержится купон о подобном праве, мы совершенно не будем возражать, если купивший вернет распечатанную коробку на фирму, которая обещала этот возврат, т.е. Sierra, Blizzard и т.п., и получит с нее деньги. Мы совершенно не будем иметь ничего против. Мы отвечаем по своим обязательствам, а по тем, которые мы на себя не принимали — по ним мы ответственности не несем.

НИМ: А есть ли, скажем, представительство Sierra в Москве?

ETM: Нет. Нам тоже было бы очень приятно работать с московским представительством Sierra напрямую, если бы оно существовало... Кстати, еще один пример подобного же. Подчас встречаются купоны, на которых значится, что купив две коробки, вы получаете третью бесплатно. Мы ничего не имеем против — купив у нас две коробки, скажем, баджет-серии Kixx фирмы Eidos, где подобный купон был, вы можете получить третью коробку в фирме Eidos бесплатно. Никаких ограничений на это мы не накладываем — это не наши обязательства.

Хотя, фактически, случаются ситуации, когда покупатели приносят непонравившиеся игрушки обратно в наш розничный магазин и просят их заменить, и особо любимым клиентам некоторые... ммм... безответственные продавцы... иногда их заменяют. Но это — исключение из правил, и в принципе мы с этим боремся <общий смех>. Если игрушка понравится нам самим — мы обратно ее уж точно не примем!..

Вообще, большинство обязательств иностранных фирм на территории России не действует. Мы и сами сталкивались с ситуацией, когда нам поставляются бракованные диски, причем это заводской брак, неоспоримый. Например, как-то случилось так, что на диске Witchaven от US Gold была просто записана музыка. Просто аудиодиск. Видимо, перепутали на заводе, это случается. Подобный брак отправлять обратно невыгодно. Это — в чистом виде наши убытки. Естественно, мы такие игры не продаем — сваливаем в кучу в углу, некоторое время печально на них смотрим, потом выбрасываем на помойку. Если подобный диск попадает к покупателю — он обменивается без вопросов.

Между прочим, пираты стали работать очень оперативно. Раньше, планируя поставки, мы принимали во внимание скорость завоза новых title'ов. У нас было недели две, пока появлялась "болгария", и за этот период мы успевали сделать основной объем продаж. Сейчас любой хитовый диск делается пиратами быстрее. Причем интересно то, что пиратами сейчас чуть ли не все хитовое русифицируется, и не сказать, чтобы уж совсем плохо. В этом плане они нам действительно наносят вред, потому как если есть русифицированная пиратская версия игры, а мы продаем английскую, то это снижает продажи.

НИМ: С одной стороны — это так, с другой стороны — качество пиратской локализации достаточно невысоко. Когда я разговаривал об этом с продавцами, они отметили, что единственной приличной нелегальной локализацией стал Full Throttle.

ETM: Официальные полные локализации продуктов можно сегодня пересчитать по пальцам. Три амберовских, "Остров Сокровищ" Дока/1С (но это не игра), два ралли от Дока, акелловский POD, ждем еще SU-27.

НИМ: Рассмотрим другой вариант. Что делать покупателю, который, предположим, хочет купить именно лицензионную версию, если ее в магазинах нет? Зато — присутствует на пиратских компактах, или и бери, предварительно заплатив необходимую сумму, конечно.

ETM: Это маловероятно. Наш ассортимент гораздо больше, чем у пиратов. Просто некоторые диски на Митинском лежат с 1994 года, за счет этого создается видимость большого разнообразия наименований.

Конечно, есть title'ы, которые мы вовсе не заказываем оптом. Но если кому-то очень хочется заполучить конкретный диск в нашем розничном магазине, то мы вполне в состоянии этот диск разыскать и привезти. Вряд ли пираты способны осуществить подобное.

НИМ: Подводя итог, можно ли считать, что пиратский и лицензионный рынок взаимодействуют?

ETM: В чем-то они взаимодействуют. В чем-то вообще не пересекаются — если человек однозначно предпочитает пользоваться только легальными дисками. Как мы сами, например. Но это наше личное отношение — мы и штаны с толкучки с наклейкой "Versache" не носим. Однако требовать того же от других особого морального права не имеем. В целом, пиратский рынок продвигает и рынок лицензионного софта, и рынок железа, и вообще делает сейчас рынок рынком.

В беседе принимали участие:
Со стороны ElectroTECH Multimedia — Алан Гасанов, Андрей Поддерегин, Олег Грановский,
Со стороны "Навигатора" — Иван Самойлов и Петр Давыдов

Откуда дует ветер: Истоки и перспективы пиратства на Руси

Было бы нелогичным поднимать и обсуждать пиратскую тему, не спрашивая мнения самих пиратов. Получилось бы односторонне и необъективно. Поэтому вполне понятным было наше желание напрямую обратиться к тем, кто торгует пиратской продукцией, и спросить, что они думают о пиратстве.

Вашему вниманию предлагается интервью с пиратом Гагариным, состоявшееся на Митинском радиорынке в базарный день 25 октября 1997 года. Только примите во внимание, что если мы публикуем данное интервью, то это ни в коей мере не значит, что мы подписываемся под высказанными в нем точками зрения.

Вопрос: Можно вам задать пару вопросов на тему пиратства?

Ответ: Да пожалуйста. Только вы рискуете получить ответы на свои вопросы.

В: Расскажите о том, как вы начали свой бизнес.

О: Начнем с того, что я — из бывших. Инженер, иными словами. И впервые столкнулся с персоналками в 1986 году, когда на предприятиях стали появляться первые монстры типа "один-вэ-эм-эр-эс-хатэ" — так по документам проходили IBM PC XT. Это была эпоха заката 8-дюймовых дискет и расцвета двусторонних 5-дюймовых. Новые русские в те времена могли себе позволить десятка два дискет по 360 килобайт. И уже тогда велись разговоры о том, что вот-вот начнутся наезды на "нелегалов".

В: Сегодня основной вал пиратского софта поступает на CD-ROM и через Интернет. Каким

образом вы получали программы в то время?

О: Достаточно было кому-нибудь одному что-либо привести из Штатов, как все сразу же попадало в кооперативы, а те уже перекупали друг у друга. Например, покупалась машина с установленным DOS 3.0, а потом с тем же набором вирусов этот DOS разъезжался из других кооперативов.

В: Сразу ли этот бизнес стал для вас основным родом деятельности?

О: Нет, я им занимался год-два, потом бросил, попробовал себя в других делах, а с появлением CD-ROM'ов вернулся. Прежде всего, мне просто это интересно. Не само пиратство, а возня с программами и компьютерами.

В: Приходилось ли вам торговать легальными продуктами?

О: И приходится. Хотя на легальном продукте заработать очень тяжело.

В: Чем вы оправдываете для себя то, что занимаетесь нелегальной деятельностью? Как у вас с моральной стороной этого вопроса?

О: Нормально. И ничем не оправдываю. Я знаю, чем занимаюсь. И уверен, что нормальные "советские" люди будут пользоваться нелегальным софтом. Потому что поставить себе легальную систему — Windows, Office и прочее — сколько стоит? Сколько вы должны для этого работать, получая ежемесячно от 14 долларов?

В: Но 14 долларов никто не получает. Минимальная зарплата в 83 тысячи рэ — условное число.

О: Нет, эта цифра просчитана, научно обоснована и официально узаконена правительством для народа. К тому же Москва признана одним из самых дорогих городов мира.

В: Кто является вашими клиентами?

О: Россияне, и не только они. Приезжают американцы, немцы, французы, итальянцы, корейцы и очень многие другие. Знаете, кто из них наиболее требователен? Американцы! Им дай гарантию, что все протестировано. И я их понимаю – накладно на Pan-American туда-сюда мотаться, порченный компакт обменивать. Разработчики игрушек тоже иногда заходят.

Вот еще по поводу американцев — интересный и типичнейший эпизод из разговора.

– А у вас в вашем американском офисе все лицензионное? — это я, значит, спрашиваю.

– Йес, оф коз!

– А дома, эт хоум?

– А домой я вас не пустить. Частная собственность!

– То есть там у вас нелицензионное?

– Нет! Там у нас частная собственность!

Так сказать, все к вопросу о том, что пиратство только у нас развито, что это чуть ли не национальная черта нашего народа, и так далее.

В: Какие у пиратства отрицательные и какие положительные стороны?

О: Отрицательные — советскому производителю здесь делать нечего. Абсолютно. Его произведение тут же перепечатают. Западным фирмам – легче, так как 99 процентов их продукции продается за пределами России. Да, конечно, они в чем-то недозарабатывают, — но это с одной стороны. А с другой — впечатляюще выросла компьютерная грамотность людей, что в свою очередь ведет к увеличению спроса на лицензионку. Государству же совсем хорошо, что пиратство существует, потому как с образовательной ролью этого феномена не сравнится никакой Макаренко.

В: Какой, по-вашему, должна быть цена на удачные российские игровые разработки, чтобы они успешно раскупались на Митинском рынке?

О: Не больше 15 долларов.

В: Насколько оперативно пиратские копии игр попадают в Митино?

О: От полутора недель после выхода.

В: Кто является основным поставщиком пиратских компактов в Россию?

О: Они тут всякому известны, но для данного интервью я их называть, конечно же, не стану. В принципе, при наличии нормальных документов, диски можно напечатать в любой стране. Были случаи, когда тиражи игровых сборников печатались в США, Германии.

В: У вас "левые" диски лежат на прилавке совершенно открыто. Вот недавно Москву посетил Билли Гейтс, и как раз по вопросу борьбы с пиратством...

О: Пиратство – лучший друг Microsoft. Именно оно сделало позиции данной конторы непоколебимыми, в том числе и в этой стране. Попробовал бы Билл продать здесь столько легального софта без пиратской раскрутки!..

В: Как часто посещает рынок милиция и другие организации?

О: Основательные наезды случаются нечасто. Ну а мелкие могут хоть и ежедневно происходить. В принципе же — они являются теми же пиратами. У них дома стоит компьютер, и при зарплате чуть выше миллиона купить легальный Windows и Office можно лишь скинувшись всем отделением.

В: Каковы перспективы пиратства на Руси?

О: Пока минимальная зарплата не увеличится раз в "дцать", пока не упадут цены на лицензионный софт, пока не поднимается сервис, пока стучать на соседа не станет у нас национальной доблестью, как во многих цивилизованных странах, до тех пор уровень пиратства у нас не упадет. А если такое все же случится, то упадет он примерно до уровня 50 процентов, как в США.

В: Есть ли перспектива появления программных разработок с такой степенью защиты, что их просто невозможно будет подделать? Диски DVD, например?

О: Технических средств нет никаких. Зонирование DVD ни к каким результатам не привело, выпускаются аппараты, которым на все эти зоны наплевать. Кстати, о зонах — знаете о том, что Россия поставлена в одну зону с Африкой? Несколько унизительно, но сопоставимо по уровню жизни. Нам дали еще раз понять, как нас воспринимают. Боюсь, будет задето самолюбие зулусов, когда они об этом узнают...

В: Борются ли отечественные компании с пиратством?

О: А у них просто нет возможности, во-первых. Дорогое это удовольствие. А во-вторых, я абсолютно уверен, что они с ним сотрудничают. В офисах компаний и дома у большинства их сотрудников стоит нелицензионное программное обеспечение.

В: Стоит ли у них лицензионный софт или нет, вопрос не в этом. Они теряют деньги, когда пираты торгуют их программами. Неужели они с вами не борются?

О: Насколько я знаю, были прецеденты на Горбушке в этом году, не будем называть компании по именам. Люди ходили, тыкали пальцами и говорили — вот это наши диски, а этих ребят можно забирать.

В: Каковы причины пиратства?

О: Вот мы и подошли к самому главному! Как говорится, от чего ветер дует? Ответ-то понятен. От перепада давления дует... Вы сопоставьте уровень жизни "советского" народа, в том числе и ныне самоопределившихся братьев по разуму, с ценами на лицензионку. Пока будет такая разница между ценой любого программного продукта и нашим уровнем жизни, будет и пиратство.

А то что некрасиво там, аморально, — да в физике нет таких понятий! Это я вам как инженер могу сообщить. :) Пиратство — это бегство от нищеты. Дотация на образование, если хотите. Еще можно назвать его вариантом выравнивания уровня жизни.

В: В чем основная проблема борьбы с пиратством?

О: Ну, во-первых, неправильно решен вопрос с пиратством как таковым. Что такое пират, каковы методы борьбы и каковы идеалы этой борьбы? Первое еще понятно, второе смутно, третье никак.

Но даже и по поводу первого — я, например, привык считать, что пират – это тот, кто пользуется нелегальным софтом. Собственно, в законе так и записано. А значит, бороться надо с причиной, а не со следствием, то есть с покупателем, а не с продавцами. Интересно получается, не находите? Это ж нам тогда с самими собой бороться придется — мы же все на пиратском софте сидим!..

В: И все же, какие вам видятся пути борьбы с пиратством?

О: Я свое время задумывался над этим, и определил для себя три ответа. В смысле — три варианта. Первый -- умственный, всеобщая противопиратская агитация. Второй — административный. И третий — экономический, в смысле — снижение цен на легальные продукты, или нечто того же типа.

В: Допустим. А как тогда реализовать третий вариант?

О: А это уж, простите, не моего ума дело. Наше дело — крутиться. Думать — это к уполномоченным на то по должности. Впрочем, есть такое большое подозрение, переходящее в уверенность, что в дальнейшем нас ждут скорее первые два варианта, чем третий, который экономический.

В: Давайте перейдем к другим вопросам...

О: Ну да, пока нас окончательно в политику не затянуло... :)

В: Вопрос такой: какие типы игр раскупаются в первую очередь?

О: Стратегии, RPG... Люди поколения постарше больше склонны к жанру action. Молодежь болеет стратегиями, любит поуправлять полками "тараканов" в real-time.

В: Каким тиражом печатается удачная игрушка?

О: Если раньше тиражи были в районе трех тысяч, то сейчас и двадцать — не предел. Подключаются новые регионы распространения.

В: Делаются ли переиздания?

О: Конечно.

В: А куда подевались такие монстры, как Crazy Collection?

О: А такой вариант пиратства стал попросту нерентабельным. Для их изготовления закупались лицензионные экземпляры программ, что делало такие диски достаточно дорогостоящими. Да и "вторая производная" приезжала из Китая-Болгарии уже через 2-4 недели после выхода оригиналов. Хорошая была серия, да и сейчас она незаменима для 486-х и других раритетов. Но на сегодняшний день сборники теряют былую привлекательность, люди стремятся играть в полные, не rip'нутые версии игр.

В: Пиратство проникнет в Интернет? Я имею ввиду сетевые онлайновые игры.

О: Я думаю, что это неизбежно. Мы там будем. Нет, мы там есть! :))

В: Как, по вашему мнению, будет вестись борьба с пиратством?

О: Будут бороться с продавцами, а надо бы бороться с покупателем. Спрос порождает предложение, а не наоборот.

В: Как назвать интервью, если оно будет опубликовано?

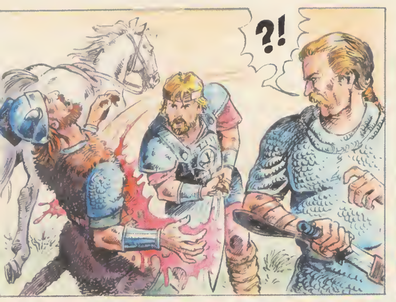
О: Да назовите "Откуда дует ветер". И этим все сказано.

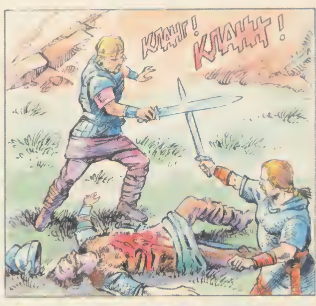
Беседу вел
Игорь Бойко

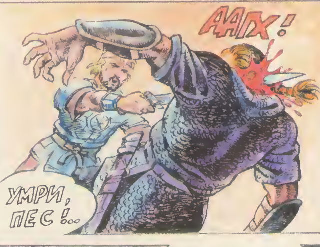


СЦЕНАРИЙ И РИСУНКИ: А. МЕЖЕВИЧ
ЦВЕТ: А. ЕРЕМИН


ВСЕСЛАВ ПОНИМАЛ, ЧТО ПОПАЛСЯ НА УЛОВКУ ДРАГОМИРА... ВАРВАР ИЗ КЛАНА ЧЕРНОГО ОБЛАКА НАРОЧНО ОТВЛЕК ЕГО ВНИМАНИЕ, НАПАВ НА ДЕРЕВНЮ, А САМ В ЭТО ВРЕМЯ РЕШИЛ ПРОНИКНУТЬ В ПЕЩЕРУ, ГДЕ С НЕЗАПАМЯТНЫХ ВРЕМЕН ХРАНИЛСЯ "ЗМЕЙ КРОВИ" - МАГИЧЕСКИЙ МЕЧ ВИДРИРА.
ЕСЛИ ДРАГОМИР СУМЕЛ СОБРАТЬ ВОЛШЕБНЫЙ АМУЛЕТ, ТО С ЕГО ПОМОЩЬЮ ОН ЗАП РОСТО ВСКРОЕТ ЗАКОЛДО ВАННЫЙ ПРОХОД ВНУТРЬ КУРГАНА!.
ТАК Я И ЗНАЛ!. ОХРАН- НОЕ ЗАКЛЯТИЕ СНЯТО... ОН УЖЕ ВНУТРИ! ВОЗЛЕ МЕЧА!









ПОЛОЖИ ЕГО НА МЕСТО, ДРАГОМИР... ИНАЧЕ Я НЕ ВЫПУЩУ ТЕБЯ ОТСЮДА ЖИВЫМ!..

ААА... НАКОНЕЦ-ТО ПРИБЫЛ БЛАГОРОДНЫЙ ХРАНИТЕЛЬ. ТЫ ДОЛГО ЗАСТАВИЛ СЕБЯ ЖДАТЬ...


НЕ ДЕРГАЙСЯ, КРАСАВЧИК, А ТО НЕ РОВЕН ЧАС ПОРЕЖЕШЬСЯ... БРОСЬ СВОЙ МЕЧ НА ЗЕМЛЮ!.. НУ!
ДЗАНН!
СЕГОДНЯ ТЫ ПОПАЛСЯ В МОИ ЛОВУШКИ ДВАЖДЫ, ВСЕСЛАВ!
ХА-ХА-ХА!
ПРИКОНЧИТЬ ЕГО, ДРАГОМИР?
НЕ СПЕШИ, ДЕЙЛА! ТОЛЬКО ОН ЗНАЕТ, КАКИМ ОБРАЗОМ МОЖНО РАЗБУДИТЬ МЕЧ. БЕЗ ЭТОГО "ЗМЕЙ КРОВИ"- ВСЕГО ЛИШЬ ОБЫЧНАЯ ЖЕЛЕЗКА, КАКИХ ПОЛНО В ЛЮБОЙ КУЗНИЦЕ...
ТЫ НАДЕЕШЬСЯ, ЧТО Я СКАЖУ ТЕБЕ, КАК РАЗБУДИТЬ "ЗМЕЯ КРОВИ"? МОЖЕШЬ МЕНЯ УБИТЬ, НО Я НИКОГДА...
НЕ НАДО КРАСИВЫХ СЛОВ, ВСЕСЛАВ. СЕЙЧАС ТЫ БУДЕШЬ УМОЛЯТЬ МЕНЯ, ЧТОБЫ Я ВЫСЛУШАЛ ТВОЮ ТАЙНУ...
ДАВАЙ ЕЕ СЮДА, ДЕЙЛА!
Я ПРИХВАТИЛА ЭТУ ДЕВЧОНКУ УТРОМ У ДЕРЕВНИ, КОГДА БАБЫ С ДЕТЬМИ ПЫТАЛИСЬ УКРЫТЬСЯ В ЛЕСУ...
ВОТ ВИДИШЬ, ВСЕСЛАВ! ЭТОТ РЕБЕНОК НЕ ВИНОВАТ, ЧТО ТЫ ПОПАЛСЯ. Я ПРИКАЖУ ДЕЙЛЕ ВЫПУСКАТЬ ЕМУ КРОВЬ, ПО КАПЛЕ, ПОКА ТЫ НЕ ЗАГОВОРИШЬ...


НЕУЖЕЛИ ТВОЕ СЕРДЦЕ ИЗ КАМНЯ, ХРАНИТЕЛЬ? Я ЭТОМУ НЕ ВЕРЮ!


НАЧИНАЙ, ДЕЙЛА!
АААИИ!
НЕЕТ!


ОСТАНОВИТЕСЬ... Я СОГЛАСЕН... Я СКАЖУ. Я ОТКРОЮ ТЕБЕ ТАЙНУ "ЗМЕЯ КРОВИ"...


ВСЕ ОЧЕНЬ ПРОСТО... МЕЧ ПИТАЕТСЯ ДУШАМИ УБИТЫХ ВОИНОВ. НО ЕСЛИ ТЫ ДАШЬ ЕМУ ОТВЕДАТЬ ДУШИ ПАХАРЯ ИЛИ КРЕСТЬЯНКИ, ОН УСНЕТ НАВСЕГДА!


СКОРМИ ЕМУ МОЮ ДУШУ, ДРАГОМИР... И ОТПУСТИ РЕБЕНКА...


ТВОЮ?.. КАКОЙ ХИТРЕЦ! СОВРАЛ И ХОЧЕШЬ, ЧТОБЫ ТАЙНА МЕЧА УМЕРЛА ВМЕСТЕ С ТОБОЙ?


АААРХ!
АААИИ!



КОНЕЦ ЭПИЗОДА

ИГРА

третья часть

Сюжет Игры

(для тех,
кто не читал №№ 6 и 7)

Существует наша реальность и существует мир, где компьютерные игры обретают вещественное бытие. Обретают за счет того, что в них верят создатели игр, и верят игроки.

Однажды на стыке двух реальностей заводится Неверие, в котором воплощается предвечный Хаос, жаждущий пожрать всякую упорядоченность, а вместе с ней и всякую жизнь.

Неверие представляет собой нематериальную мыслящую субстанцию, обладающую способностью, подобно радару, воспринимать чужие мысли; пропуская мысли через себя, оно искажает их. Поддерживающая мир компьютерных игр людская вера, пройдя через фильтр Неверия, приводит к нарушению причинно–следственных связей в этом мире. Игровые вселенные перемешиваются и сращиваются друг с другом. Многие персонажи и герои забывают свою историю, забывают свои цели и стремления и преобразуются в уродливые чудовищные пародии на самих себя. Другие подчиняются Неверию и, потеряв разум, становятся слепыми исполнителями его воли. Третьи же, по игровым сценариям одержимые ненавистью ко всему живому, поступают на службу к Неверию — и их не волнует то, что они способствуют Хаосу и что, если Хаос победит, сгинут вместе с тем, против чего ныне борются.

Искажается и преобразуется все, и даже вещи могут обретать некую извращенную ирреальную жизнь. Однако вместе с тем рушится и всеобщее Равновесие, которое столь же бесконечно и безвременно, как и сам Хаос.

Как противовес Неверию, в мир компьютерных игр нисходит Носитель Равновесия. Человек внешне и полубожественная сущность внутренне; существо, лицом которому служит неподвластная времени и пространству звездная бесконечность. Носитель Равновесия присваивает себя имя "Безликий" — так как он не Добро и не Зло; он есть лишенная эмоций Третья Сила, у которой нет собственного "я". И поэтому он — безликий.

Однако Безликий, представляя собою уравновешивающий баланс между мировыми потоками Хаоса и Порядка, не способен предпринять каких–либо действий на стороне первого или второго. Носитель Равновесия не обладает правом вмешиваться во что–либо как действующее лицо. И не может воспрепятствовать Неверию.

Почти не может.

В мире компьютерных игр объявились Хаос и Равновесие — но не было представителя Порядка. И, восстанавливая баланс, Безликий призывает в мир компьютерных игр Игрока..

Кто такой Игрок? Возможно, это собранная воедино духовная сущность всех тех в нашей реальности, для кого слово "компьютерная игра" не является пустым, лишенным смысла звуком. Возможно, Игрок — это конкретный человек, по случайности и в согласии со своей доброй волей оказавшийся вовлеченным в развернувшееся противоборство.

Безликий переносит Игрока из нашей реальности в мир компьютерных игр, и весы уравновешиваются. Игрок является носителем веры, которая действует напрямую, не проходя через искажающий фильтр сущности Неверия. Встретив две влившиеся одна в другую игры, Игрок способен разделить их, всего лишь назвав их, — но если он ошибется, то этим лишь упрочит позиции Неверия. Произнеся имя и происхождение чудовищно преобразованного персонажа, он вернет его в прежний облик, — но если Игрок ошибется, то персонаж может стать орудием Неверия.

Неверие и Игрок неубиваемы — первое попросту неуязвимо, а последний, приняв смерть *там*, возрождается *здесь*, чтобы снова отправиться *туда*. За Неверием стоит Хаос, за Игроком стоит Порядок.

Что же касается Безликого, то он проявляет себя минимально, руководя наиболее значимыми поступками Игрока и в форме трудноразрешимых головоломок ставя перед ним требующие разрешения задачи (квесты). Безликий выявляет проблему — но лишь Игрок может пробовать ее решить.

В этом выпуске "Навигатора" мы представляем на ваше рассмотрение "Глаз Шторма", третью часть развернувшейся битвы между Хаосом и Порядком, между Неверием и Игроком.

А какова в этом всем моя роль?

Будь мы циниками, то сказали бы, что Игра — это просто викторина, сделанная в форме переходящего из номера в номер приключенческого рассказа. Вопросы в викторине — это задачи, возникающие перед главным героем (Игроком) по ходу развития сюжета.

Отвечая на вопросы, вы зарабатываете кредиты (условные, разумеется), на которые затем можете приобрести какой–либо приз из приводимого ближе к концу списка. Собственно, там же разбирается и вся система зарабатывания кредитов / получения призов.

Однако есть и еще один аспект, который для обычной викторины как–то несвойственен. Дело в том, что каждая следующая часть Игры пишется нами на основе ваших ответов.

По каждому квесту, то есть вопросу, смотрится, какой именно ответ преобладает. Решением Игрока становится наиболее часто встречающийся ответ. В зависимости от этого дальнейший сюжет и разворачивается.

А как следствие — Игрок ведь может и проиграть. Потому как каждый его неверный шаг упрочивает позиции Неверия. И по законам Игры проигрыш Игрока будет означать гибель мира компьютерных игр. А по законам нашей реальности, что уже куда как более вероятно, это будет означать позор и для "Навигатора", и для тех, кто принимает участие в разгадывании. :)

Данная Игра основана на ваших ответах по первой части, называвшейся "Сага о трех мирах". Следующая, Четвертая Игра, будет следствием из Второй - "Танца Пожирания".

Вот, собственно, и все предисловие. Представляем на ваш суд третью часть Игры. И, к слову, если вы только сейчас впервые увидели "Навигатор" (хотя, собственно, где вы раньше были?..) и только сейчас узнали о существовании Игры как таковой, то - читайте Свод Правил и можете смело включаться в разгадывание. Шансы на выигрыш остаются более чем высокими. Да и само участие можно считать делом достаточно увлекательным.



"Реальность есть нечто, что мы воспринимаем как реальность"
Людвиг Фейербах

Глаз Шторма

Завязка

(на основании первых двух Игр)

Роли определены, декорации построены, и сценарий написан. Трагикомедия вот-вот начнется. Неизвестен только финал. Если он окажется таким, каким я предрекаю ему быть, то мир игр будет уничтожен. Тогда мое предначертание исполнится. Если же нет... А если даже и нет, то всегда есть возможность следующей попытки. И насколько тяжела не казалась бы неудача, она всегда порождает следствия, закладывающие фундамент для грядущей победы.

Я есмь Неверие, и я есмь Хаос. Именем небытия. Именем предвечной пустоты. Именем вселенского Хаоса. Да будет так, как оно должно быть.

Занавес.

* * *

...Память. Всякому, кто сказал бы, что память может причинять боль, я бы расхохотался в лицо. Память? Жалкое наследие прошлого, которое ничем не может навредить. Беспризорная шавка, тявкающая у входа в подземелье и в своей наивности полагающая, что способна хоть кого-нибудь напугать. Полагающая, что ее хоть кто-нибудь слышит и что хоть кому-то есть до нее дело.

Память... Проклятие слабых. Кандалы на руках тех, кто не способен жить сегодняшним, не способен упиваться настоящим и забывать про то, что существует будущее и прошлое. Память!..

...У него было пять заклинаний, и он был жалок и ничтожен, как и всякий человек. Мелкой букашкой ползал он перед величественным бронзовым постаментом, и пытался изобразить гордость, и пытался показать, что в действительности он может чем-то противостоять мне, Балрогу, демону Ада!..

"Было бы смешно, если бы не было так грустно". Так, кажется, говорят люди? Он действительно мог.

Венозного цвета нить упиралась мне в солнечное сплетение; я стоял на вершине постамента, и мир нравился мне, и я нравился миру. Вокруг постамента сгрудились орды нечисти и нежити. Твари, исторгнутыс из глубин преисподней волею Владыки Ужаса. Стоит мне отдать приказ, и они ринутся на человека, чтобы смять его тщедушную гордыню, втоптать в грязь его чванливое самолюбие и пожрать его хилую плоть. Но я ждал. Ждал, пока он выберет заклинание.

- Я применяю Глаз Шторма! - писк летучей мыши и то выглядел бы внушительней.

Вокруг меня взвихрился смерч из молний. Взбешенными змеями бесновались они вокруг меня; они впивались в мою кожу, но в их призрачных клыках не было яда, и сами клыки были тупыми. Я расхохотался.

- Поздравляю с удачным выбором, человек! - мой рев разнесся над простиравшимися насколько хватал глаз болотами, и всколыхнулась стена пламени позади меня, и заволновались-заворчали окружавшие постамент твари. - Единственное из пяти, которое является вымышленным!

И прежде, чем человек успел что-либо ответить (да и что, собственно, могла извлечь из себя зта жалкая душонка? слова раскаяния?! мольбу о пощаде?!!), я взмахнул левой рукой, и зажатый в ней ятаган указал на него.

- Именем Хаоса!!! - и с шипением, подобном тому, когда гигантская волна накрывает огнедышащий вулкан, они ринулись на него. Кислотные собаки, горгульи, суккубы, демоны всех мастей и разновидностей, темные рыцари, козлоголовые, некроманты, зомби, скелеты... Ад тронулся, и ад ждал тех, на погибель кому он тронулся.

Меня мучило любопытство. Еще с самого начало, когда Неверие, повелитель, объясняло мне мои роль и задачу, я воображал себе этот миг. Человек закрывает лицо руками, кричит, бросается бежать сломя голову, спотыкается и падает, кое-как поднимается и снова бежит, его нагоняют... Да, я предвкушал момент, когда это свершится. Я ждал его, как ждет молодой демон первого свидания с суккубом.

Увы и еще раз увы моим мечтам. Он никуда не собирался бежать. Вместо этого он выкрикнул что-то, и в производимом моими подопечными гвалте я не разобрал ни единого слова. Конечно, у демонов острый слух, но всему есть свои пределы!..

...Память...

...Еще один человечишко возник из воздуха, прямо перед валящей адовой ордой. Он был одет в синие и черные цвета. Он воздел руки над головой, и сгустки заледенелой воды посыпались на передние ряды наступавших.

Я в немом изумлении наблюдал, как первые ряды чудовищ превратились в ледяные барьеры. Как катившаяся позади масса натолкнулась на них и смешалась, рассыпалась, распалась на хаос разъяренных воплей и задранных кверху лап и хвостов.

- На чьей ты стороне, Хаос? - едва слышно пробормотал я.

Он разгадал Сподвижника, и тот пришел к нему на помощь, ненадолго приостановив адово воинство. Теперь у человека есть время, чтобы применить второе заклинание. Остается четыре, и только одно из них способно повергнуть меня. Ну..?!!

"Ошибись!!!"

Нет, я снова не расслышал произнесенного. Но я прочел по его губам. И я отпрянул назад, и проклял все на свете, и выставил перед собой ятаган, незнамо от чего защищаясь.

И вместе со мной отпрянули назад вихрившиеся вокруг меня безвредные молниевые спирали первого заклинания.

...Она ударила мне прямиком в центр груди, в солнечное сплетение, в точку, куда упиралась путеводная венозная нить, приведшая Игрока ко мне. Она была откровением, она была болью и шоком, она была жестокой лаской пробивающего тебя навылет каленого стержня, она была Молнией.

Я рухнул на колени, и сквозь заволакивающую дневной свет красную пелену я увидел замершие в ожидании орды Ада, я увидел обращенные на меня истекающие слюной пасти и налитые страданием невымещенной ненависти глаза. Я выронил ятаган, выронил моего испытанного друга, не раз вкусившего крови; я вцепился в обугленные края провала, раздвинувшего мою грудь, и, подчиняясь мчащейся по телу судороге, я разорвал их.

И сквозь провал наружу ринулась тьма. Смрадные масляные потоки выплевывались из меня сгустками удушливого черного дыма и устремлялись к небесам.

Угасла стена пламени позади меня. Рассыпались в крошево адские твари, покрыв траву серым пеплом. В мгновение ока покрылся трещинами и осыпался бронзовый постамент, и я распадался вместе с ним, и я мчался в предвечную пустоту. В Хаос. И молниевый смерч Глаза Шторма, подобно навязчивому попутчику, следовал рядом со мной. Вечный спутник. Непрошеный и неуничтожимый.

...Память. В чернотной пустоте нет ничего, кроме твоего разума. А твоему разуму доступна лишь память. Память становится твоим бесконечным кошмаром и неизбывным проклятием. Вся твоя жизнь постоянно прокручивается перед тобой.

Чаще всего другого я вижу сцену своей гибели. Торжество, обратившееся в наитягчайшее поражение. Триумф, доставшийся другому.

Ни к чему винить Игрока. Он делал свое дело, я - свое. Конечно, если мне представится подобная возможность, я убью его медленно и изощренно, я испробую на нем пытки, какие ведомы одним лишь демонам.

Созидающий. Носитель Порядка. Игрок. Человек. Да провались оно!!! - это может показаться странным, но я не испытываю к Игроку никаких чувств, в том числе и ненависти. Но память...

Я хотел бы убить ее. О, если б только я мог убить мою память!..

* * *

- Приветствую тебя, Безликий. Возможно, бестактно с моей стороны обращать на это

внимание, но, имхо, сегодня ты выглядишь как-то неважнецки. Впрочем, это не вопрос, это констатация факта, так что можешь не отвечать.

Я стою на узком каменном мостке, пролегающем над океаном усеянной звездами тьмы. Мостик приходит из бесконечности и уходит в бесконечность. Безликий, у которого ног по жизни не имеется, висит среди пустоты метрах в двух от перил, сложив покрытые синеватыми прожилками руки на груди, и полы его темно-багрового плаща из плотной парчовой ткани едва заметно развеваются от несуществующего ветерка.

Плащ покрыт проплешинами, сквозь которые сочится чернотный дым. Звездное небо, заменяющее Безликому лицо, на сей раз звездным не является; оно представляет собою совершенно черную поверхность, по которой плывут разноцветные квадратичные фигурки. А пальцы его оканчиваются загнутыми желтоватыми когтями, под которыми запеклась, опять же, черная грязь.

- Я вытащил тебя со Стадиона не для того, чтобы ты остроумничал по поводу моего внешнего вида, - парирует Безликий, совершенно неожиданно выказывая эмоциональность. На моей памяти, такого за ним раньше не наблюдалось.

Нет, посланец Равновесия и раньше был подвержен чувствам, хотя и всячески старался скрыть это от окружающих. Но никогда еще не бывало, чтобы он отреагировал на шутку, или огрызнулся, или выругался...

Если откинуть все происшедшее, то я бы решил, что передо никакой не Безликий, а скорее избравшее новую форму сбития меня с толку Неверие. Однако, учитывая последние события,..

"...то, что передо мной находится все же не черт из табакерки, а именно носитель Равновесия, является вполне вероятным," - заканчиваю я сам за себя и спрашиваю:

- Не объяснишь ли в таком случае, каким образом и для чего ты меня сюда притащил? Мы с Джокером так мило плясали танец пожирания на стадионе, где здоровущий червь с орудиями в лапах должен был проглотить меня, если я не успею вовремя ответить на ряд поставленных передо мной вопросов. И вдруг мир меркнет, и я оказываюсь здесь, в смысле - без понятия где, и мне явно предстоит...

- А с чего ты взял, что ты не на Стадионе? - чернота под капюшоном куксится, сталкивая летящие через нее фигурки, и я понимаю, что Безликий усмехнулся (!???). - Ты на Стадионе. Ты танцуешь перед червем.

- Тогда, прошу прощения...

- Твое тело по-прежнему находится там, оно продолжает танец. Я изъял твой разум, наделил соответствующей твоему обычному облику плотью и перенес вовнутрь себя, где тебе предстоит выполнить очередное задание.

- И как обычно, от него зависит спасение дюжины-другой миров...

- Ты почти прав, но почти не в счет. Не дюжины - всех миров, какие только есть. По причине твоей ошибки миры распались на осколочные фрагменты, которые теперь плывут через море вырвавшегося на свободу Хаоса.

В этот момент я понимаю, что означают фигурки, плывущие через беззвездную черноту лица Безликого. В следующий момент до меня доходит смысл фразы "я перенес тебя вовнутрь себя". В третий по счету момент я принимаюсь лихорадочно ощупывать себя руками, затем пару раз щипаю себя для верности, легонько стукаю кулаком по лбу и прихожу к выводу, что где бы я ни находился, но я реален, как дважды два четыре.

- Я где..??

- Внутри меня. Предположим, что я есмь носитель Равновесия.

- Вообще-то ты и так, безо всяких предположений...

- Заткнись и слушай. Как следствие, во мне отражается все, что происходит в мире игр. Такова механика Равновесия. Я перенес тебя в отраженную реальность себя. И если не вдаваться в детали, то это проще простого, или еще раз в семь проще.

- А... хмм...

Между делом я замечаю, что дым уже клубами валит в проплешины плаща Безликого, как если б под плащом обреталось десятка два застрявших на середине реки барж.

- У нас мало времени, - поясняет Безликий, верно интерпретировав мой взгляд. - Запомни: ты должен совместить три Глаза Шторма. Ты будешь идти через фрагменты миров, пока не найдешь его. И когда ты найдешь его, ты совместишь все три.

- Погоди... Кого и с кем совмещать, и сколько их всего?

- Не юродствуй, Созидающий, ты все отлично понял. Чего не понял - то домыслишь в процессе. А теперь прощай - мне предстоит сдерживать миры от падения в Хаос. И... добро пожаловать в страну искаженной реальности, Игрок. Добро пожаловать в мир меня...

- Тебе не кажется, что ты заговорил цитатами из Неверия? Добро пожаловать - его любимое изречен... Черт, действительно добро пожаловать!..

Безликий уже исчез. Просто исчез, обратившись в смерч из черного дыма, испещренного серыми зигзагами чего-то типа молний, и рассеявшись среди окружавшей нас с ним чернотной тьмы.

Я остаюсь на мосту один. Точнее, в мосту. Точнее, внутри огромной трубы, пролегающей среди толщ воды недалеко от поверхности. Еще точнее, один посредине асфальтированной трассы, заключенный в проложенную под водой трубу. И совсем точно - не один. Потому как оглянувшись на раздавшийся позади меня визг тормозов, я ошалело созерцаю выныривающий из-за поворота бронированный автомобиль, мчащийся на меня со скоростью где-то так миль двести.

В час, разумеется.

* * *

Нечто проникает в мою голову, нарушая стройный ход болезненных воспоминаний, и радость, граничащая с экстазом, переполняет меня даже раньше, чем раздается голос.

- Я есмь Неверие, и я есмь Хаос. Твой повелитель обращает к тебе лик свой, демон. Ты потерпел поражение, когда молния Созидающего низвергла тебя в объятия в пустоты. Но я предоставляю тебе шанс во сто крат искупить свое поражение. И отомстить. Именем предвечного Хаоса я дарую тебе вторую жизнь...

- Нет, повелитель!!! - я ужасаюсь словам своим, и чем больше я ужасаюсь им, тем больше храбрости вливает в мою душу безграничное могущество Владыки Ужаса, истинного хозяина моего. - Я не желаю второй раз сражаться с человеком, которого ты зовешь Созидающим. Я хочу вернуться назад, в мой мир!

- Ты смеешь противиться мне, демон? Мне?! Одним мановением я могу стереть тебя в порошок, превратить в раба и, заковав твою волю в кандалы, заставить осуществить задуманное мной!

- Нет ничего страшнее происходящего со мной сейчас! - боль от беспощадной памяти захлестывает меня, обращая благоговение перед Неверием, моим повелителем, в исступленную ярость. - Тебе не запугать меня - потому как если ты есть Хаос, то я - Ужас, и страх подвластен мне! Мне, а не тебе!!! Плевать я хотел на твои угрозы!!! А назад в родные подземелья ты меня все равно не станешь возвращать!..

- Мне нравится твое упрямство - это признак духовной стойкости... И мои предположения, что данную миссию стоит поручить именно тебе, подкреплены. Но ты недооцениваешь величие Тьмы, демон! Назад, в мир подземелий? Если не вдаваться в детали, то это проще простого, или еще раз в семь проще.

"Вернуться домой? Снова разгуливать по укрытым тьмою подземным галереям, предаваться усладам плоти с суккубами, есть на завтрак сочащееся кровью свежее мясо... если повезет, то человеческое... И - освободиться от проклятия памяти!!"

- Подземелья - таково твое желание, демон? Изволь. Но... уверен ли ты, что этим твои желания исчерпываются? Чтобы доказать тебе величие Хаоса, я могу осуществить и более просимого тобой.

Повелитель словно бы прочитывает мои мысли, и поначалу испытанная радость вновь, подобно фениксу, возрождается во мне. Возликовав, я отбрасываю всякую осторожность.

- Память!!! - реву я, и пусть этот рев звучит лишь внутри моей головы, но он кажется мне оглушительным. Я вновь становлюсь тем, что я есть. - Убей память!!! Память о прошлом!!! Я не хочу жить памятью!!!

- Так тому и быть, демон. Но - при условии...

- Что угодно!!! Только прикажи!!!

- Как скажешь. Приказываю. Стань Глазом Шторма.

- Кем??

- Не кем, а чем. Ты возродишься внутри посланца Равновесия.

- Где???!

- Заткнись и слушай. Созидающий, он же Игрок и он же посланник Порядка, некоторое время назад невольно стал моим орудием, так как начал разрушать. По сути дела, Порядок превратился в орудие Хаоса. Как итог, лопнуло Равновесие между ними. И как следствие, Безликий, являющийся носителем Равновесия, свихнулся. Сошел с ума, сделался безумен,

лишился рассудка, или как тебе больше нравится.

- Мне тяжко вместить все это в голову за раз, повелитель...

- Ничего, потренируй свои ссохшиеся извилины, а то небось уже весь ум из головы в рога перетек. Далее. В Безликом, как в зеркале, отражается реальный мир игр. Сейчас в нем отражается тьма и летящие через нее осколки разрушенных миров - опять же последствия глобальной ошибки Игрока. Осколки стекаются к центральной точке - единственному не замутненному участку разума Безликого. Они тянутся к нему, как слепые щенята к теплу очага.

- В чем моя задача?

- Ты заменишь собою остатки еще контролирующей себя сущности посланца Равновесия - осуществление этого я беру на себя. А дальше... Дальше он станет приманкой, теплом очага. А ты - тем, кто будет швырять подползающих щенят в огонь. Согласись, ничего принципиально сложного в этом нет.

- А как же возвращение в подземелья? Как же память!?!

- Ты слишком поспешен, демон. Но мне нравится твоя поспешность, в ней мне видится деловая хватка. Хаос любит поспешность, он не любит расчетливости и упорядоченности... Как только ты придешь в мир Безликого, память начнет по капле уходить из тебя. А как только последний из миров будет уничтожен, я верну тебя в твои подземелья. И да исполнится воля Хаоса.

- Да исполнится!!! Я готов, повелитель!!! Как скоро начнется...

- Уже началось, демон. Давно уже как началось...

Акт I. Развитие

Совершенно необязательно, что этот четырехколесный бронепоезд с пришпандоренными по бокам пулеметами вознамеривается расплющить именно меня, ведь так? Именно меня? И именно этот бронепоезд? Ведь так? Н-да, спасайся кто может...

"Так ты пищишь, кто-то прямо-таки обязан предпринять что-нибудь против этих панковских шоссейных банд? И виртуальное телевидение отвечает тебе: Да ну что ты говоришь? О'кей - так почему бы *тебе* не стать этим кем-то, а, разиня?"

Я перемещаюсь к обочине трассы. Следует едва угадываемое за лобовым стеклом прокручивание руля - и машина вновь несется прямиком на меня. За неимением лучших альтернатив я дожидаюсь, пока она приблизится почти вплотную, и, уподобившись кенгуру, прыгаю от бордюра на середину трассы, параллельно молясь всем безликим в этом шизанутом мире, чтобы мой прыжок не оказался запоздавшим. Ну не учили меня уворачиваться от автомобилей, не учили!

И тут еще этот идиотский самодовольный голос комментатора, непонятно откель звучащий!

"У тебя нет тачки? Что ж - мы дадим тебе ее!"

Машина врезается в бордюр аккурат в том месте, где я только что находился, и продолжает двигаться вперед, выплевывая в воздух вонь спаленной резины и орошая асфальт снопами высекаемых бампером огненно-желтых искр. Скорость ее при этом падает до минимума.

Чего там этот тип плетет насчет тачек?..

Повинуясь осенившей меня догадке, я догоняю машину и распахиваю дверцу. В кабине - никого. Духом святым этот колесный танк управляется, что ли! Я проскальзываю на водительское сиденье, которое совершенно неожиданно оказывается обитым темно-багровой парчовой материей а ля плащ Безликого, и отбиваю чечетку на коврике, безуспешно пытаясь нащупать ногами педали. Почему безуспешно? Да потому что нет здесь педалей. Рычаг переключения скоростей и руль. Все, список исчерпан.

"Всякий раз, когда ты вышибаешь лидера, ты выигрываешь дополнительные призы: его персональный CD-плейер и сама его тачка - все это твое!"

Кажется, коробка передач автоматическая. Во всяком случае, попытка переключить рычаг на заднюю передачу заканчивается тем, что машина резко тормозит, а я по инерции утыкаюсь физиономией в руль.

"Ты не хочешь сесть за решетку по причине того, что взял закон в свои руки? - Никаких проблем. Знаешь, почему? Да потому, что все это будет не по-настоящему! И это во сто раз круче, чем по-настоящему, крошка: ведь это виртуальное телевидение, фабрика кошмаров реальности!"

Послав комментатора в худший кошмар вместе со всей этой автогоночной фабрикой, я выруливаю на трассу и набираю скорость. Должен признаться, всегда был неравнодушен к такому жанру, как аркадные автосимуляторы.

Колонки взрываются истошным воплем электрогитар, которые при поддержке барабанной ритмовки и синтезаторных какофоний принимаются методично терроризировать мои уши, напоминая, что помимо машины я выиграл еще и CD-плеер. Как оно, собственно, и было обещано комментатором.

Впрочем, едва бросив взгляд в оконце заднего вида, я понимаю, что музыка является отнюдь не худшим "кошмаром реальности" из арсенала местного виртуального телевидения. Потому как сзади меня настигает еще один автомобиль, не сильно отличающийся от моего.

"Вот суть сделки. Мы выбираем кандидата - а к нам может обратиться всякий, кто терзается смертоубийственными мечтами, без ограничений на пол и сексуальные наклонности."

Пулеметная очередь прошивает багажник машины и сгрызает куски плащеподобной обшивки с боков кресла. Я резко выруливаю вбок; мельком смотрю на приборы - датчик повреждений близится к критической отметке.

"Ты получаешь единственную в жизни возможность разом прихлопнуть всю ватагу этих панковских слюнтяев! И нет никого, кто мог бы предпринять что-нибудь по этому поводу, так как - смотри мне в глаза! - так как это происходит прямо здесь, на виртуальном телевидении, где копы сваливают, а Созидающий побеждает!"

Последнее высказывание приводит меня в чувства. Созидающий? Он сказал - Созидающий?!!

Вторая очередь вызверившейся кошкой царапает дверцу с моей стороны. Я набираю скорость, выходя из зоны непосредственного обстрела. Впереди трасса-труба делает крутой поворот - возможно, стоит этим как-то воспользоваться?

Но - Созидающий? В прошлый раз я встал на путь разрушения, и... хмм... черт подери того Джокера... это привело к весьма печальным последствиям. Сейчас, если послушать комментатора, от меня хотят чего-то похожего. Созидающий? Вступив в бой с этим автонедомерком сзади, я вновь начну разрушать!..

"Ты алчешь знать, что произойдет, если в конце ралли Созидающий не сможет уделать столько этих помешанных на скорости панков, сколько от него ожидают? Что ж, мы просто приштемпелюем прозвище "цыпленок" к его физиономии и пошлем его домой к мамочке! Да, крошка, эти улицы крутые!"

- Да сам ты цыпленок приштемпелеванный, - угрюмо цежу я сквозь зубы в адрес комментатора и плавно выжимаю рычаг скорости на себя, одновременно выруливая к обочине. Обстреливавший меня автомобиль проносится мимо, даже и не подумав притормозить, чтобы продолжить разборки.

Едва машина останавливается, я распахиваю дверцу и готовлюсь выбраться наружу. И замираю, обнаружив, что на меня несется еще один "рыцарь дороги". Или "панк дороги", если придерживаться местной терминологии.

Первое побуждение, разумеется, состоит в том, чтобы захлопнуть дверцу, рычаг вперед и деру. С другой стороны, мне все больше кажется, что меня словно бы ведут к какому-то фатально ошибочному решению. Как собачку на поводке...

Я собираю волю в кулак (причем вместимости кулака, не к моей чести будет сказано, хватает с избытком). И, пытаясь почерпнуть храбрости из звенящих в колонках металлических ритмов, ступаю на асфальт трассы.

В следующее мгновение я оказываюсь под землей, в узком туннеле, явно не природой сотворенном, а трудолюбивыми руками прокопанном. И уже не автомобиль на меня несется, а огромная каменная глыба катится. Выругавшись самыми невиртуальными словами, которые мне только ведомы, я пускаюсь наутек.

Созидание созиданием, а разрушение разрушением, но оказаться придавленным этой многотонной булыжнятиной мне совершенно не улыбается.

* * *

Океан тьмы внутри носителя Равновесия. Разноформенные фрагменты игровых миров, дрейфующие к гигантскому глазу. Белком ему служит звездное небо, зрачком - чернота Хаоса. Зрачок внутри полый и напоминает сферический зал невероятных размеров. Где-то у кромки закругляющегося кверху пола скорчилось стонущее и плачущее существо в темно-багровом парчовом плаще.

В центре зала возвышается бронзовый постамент. На вершине постамента стоит крылатый краснокожий демон, вокруг которого вихрятся молнии. Демон рассматривает черно-белую фотографию. Изображенная на ней человеческая самка кажется мне привлекательной. Было бы неплохо, окажись она здесь, в сферической пещере Глаза Шторма. Мы бы с ней неплохо развлеклись.

Впрочем, к чему фантазии, которые все равно нельзя воплотить?..

Я комкаю фотографию и отшвыриваю прочь. Хотел бы знать, что я вообще тут де-

лаю. Меня снабдили мироразрушительными инструкциями, из которых совершенно не следует, что и как требуется разрушать. А дальше меня, как статуэтку, поставили на этот постамент, и с тех пор я только тем и занимаюсь, что слушаю стенания этого существа в плаще. Интересно, что же с ним такое творится, что оно так мучается? Неужели это и есть один из злейших врагов моего повелителя, Безликий? Что-то не верится.

Правда, у меня есть одно развлечение. Я как будто бы могу ощущать все эти миры, которые плывут по Хаосу. Мне доставило удовольствие наблюдение (если поток ощущений можно назвать наблюдением) за действиями Игрока на автотрассе. Жаль, что, проехав через три секции, он тормознул в четвертой и не свернул за поворот. За поворотом трасса обрывалась во тьму. Было бы любопытно понаблюдать за его поведением, когда он обнаружил бы себя, падающим в бесконечность.

А так - скучно. И ничего не понятно.

* * *

Плоскость. Они по капле стекают на плоскость, и из мутно-серых разводов складывается рисунок. Фотография. Черно-белая фотография.

Белое. Она прекрасно управлялась с пистолетами и была гимнастически сложена. Она была наемницей, и ей часто приходилось убивать. Но никогда ее пистолеты не обращались против человеческого существа, разве что на это были крайне веские причины. Ее ловкость была ловкостью охотника за ценными реликвиями, ее пули были смертью только для агрессивных плотоядных тварей, каковые часто встречались ей в ее приключениях.

Черное. Она прекрасно дралась и держала в запасе несколько приемов, которыми всегда могла удивить противника. Она была наемницей, и ей часто приходилось убивать. Убийство было ее профессией. Она не привыкла рассуждать, она всегда слепо выполняла приказания своего хозяина, не задумываясь о причинах и следствиях. Не задумываясь - пока однажды не заподозрила, что хозяин готовит гибель для ее расы. И тогда ее сила обратилась против него.

Черно-белое. Два изображения накладываются одно на другое.

“Глаз Шторма. Найди мне Глаз Шторма, и твоим вознаграждением станет безопасность и спокойствие твоей расы. Наймись ко мне на службу. И если ты преуспеешь, моя благодарность превысит твои ожидания.”

- Слишком много обещаний и слишком мало объяснений. Сперва назови себя.

“Ты не ошибешься, величая меня Неверием.”

- Это подзаборная кличка или медицинский термин? Либо ты скажешь свое настоящее имя, либо - приятно было познакомиться и прощай.

“В тебе есть характер. Я люблю характерных девушек. Они подчас способны добиться большего, чем среднестатические мужчины.”

- Я и без тебя отлично знаю, кто я такая и чего способна добиться. Либо...

“Заткнись и слушай, либо планета твоей расы превратится в кладбище, а ты тем временем будешь препираться со мной по поводу терминов и кличек... Я - Неверие, потому как я делаю реальным то, во что никто не верит. Я - творец реальности.”

- Только не пытайся убедить меня, что ты - бог!

“Упаси тебя Хаос от таких убеждений!.. Я всего лишь скромный преобразователь чужих желаний.”

- В таком случае, чьих на этот раз?

“Твоя проницательность не уступает твоей красоте, девочка... Действительно, некто по имени Балрог всем сердцем жаждет, чтобы ты явилась в этот мир и отыскала Глаз Шторма. Он не верит в возможность осуществления своих мечтаний - но мы с ним... друзья. Оказывая ему услугу, я облекаю его желание в реальность и воплощаю тебя.”

- А Балрог..?

“Ты встретишься с ним, выполнив поставленную тебе задачу.”

- И если я преуспею, то ты возьмешь на себя защиту моего народа, так?

“Безусловно.”

- Бледновато и масса недоговорок, но за объяснение сойдет. Пожалуй... Да, я принимаю твое предложение. Как выглядит Глаз Шторма?

“Не волнуйся. Увидев его, ты узнаешь его...”

* * *

...Плоскость. Черно-белая плоскость. Черно-белая фотография сжимается и мнется, обретая третье измерение и расцветая радугой двухсот пятидесяти шести цветной палитры. Из-за краев фотографии вылетают кандалы и змеями обвивают ее запястья и лодыжки. Цепи натягиваются, и я любуюсь тем, как выгибается и извивается пронизанное болью тело, и крещендо ее крика отдается в моих ушах сладчайшей музыкой.

Цепи превращаются в молнии, они ветвятся и множатся; спеленутая в кокон из вихрящихся молний, она появляется на одном из отдаленных фрагментов миров, мчащихся через океан Хаоса. Я бью кулаком в ладонь и выплескиваю переполняющие меня чувства в оглушительном победном реве, и гулкое эхо прокатывается по сферической пещере, ненадолго перекрывая стенания скорчившегося в отдалении существа.

- Безгранично могущество твое, о повелитель! - шепчу я хрипло...

...Состоящее из вертящихся молний электрическое поле исчезает. Еще не до конца оправившись от не самых приятных ощущений, вызванных воплощением (во всяком случае, так я поняла произошедшее), я с трудом поднимаюсь на ноги. Меня шатает из стороны в сторону, как в грязь упившегося алкаша; для балансировки я развожу в стороны все четыре руки и наскоро осматриваюсь. Покрытый ни разу не кошеной травой луг с пасущейся в отдалении овцой, пяток невысоких густолиственных деревьев и возвышающиеся со всех сторон уступчатые стены подпирающих небо скал. Иными словами, ничего выдающегося...

...Она прекрасна! О Ужас, как она прекрасна! И я понял!!! Я могу воплощать! Теперь я - Созидающий! Я!!! Не это жалкое отродье, именующее себя Игроком, а я, Балрог, демон Ада!!!...

...Металлические обручи на запястьях и лодыжках (всего - шесть обручей). Темно-багровая парчовая мантия, накинутая на плечи. Парчовая же полоса с прорезом для головы, схваченная на талии кожаным поясом, закрывает грудь и спину. На поясе - четыре кобуры. Пустые. Оружие ограничивается руками и ногами. Досадно - пистолеты бы не помешали.



Я с силой завожу за спину согнутые в локтях руки, заставляя пружинить плечевые мышцы, и сгенерировавшееся в области солнечного сплетения энергетическое поле исторгает огненный шар полметра в поперечнике. Шар пересекает луг, подтверждая безотказность моего глазомера, и ни о чем не подозревавшая овца взрывается подобно рождественской хлопушке.

Я подпрыгиваю, переворачиваюсь в воздухе и, все еще находясь в полете, наношу прямой удар ногой в голову воображаемого противника. Приземлившись на траву точно в том же месте, откуда был начат прыжок, я тут же прокручиваюсь на руках, проводя подсечку, и выпрямляюсь с нанесением двойного апперкота кулаками правых рук.

Блажен тот, кто сочтет меня безоружной...

...Нет, молния меня разрази, я не Созидающий. Будь я Созидающим, я бы сотворил себя покладистую кошечку с нежной кожей, искушенную в любовных ласках и покорно ложащуюся на спину по первому моему слову. А эта, мышь летучая мне рога откуси, вся состоит из мускулов и искушена разве что в убийстве! Да и, кажется, рядом с ее ростом я буду казаться если и демоном, то карликовым...

...Проклятие, еще никогда мне не приводилось оказываться в ситуации, подобной нынешней! Впрочем, пусть так. Спасение целой расы от меня еще тоже никогда не зависело. Думать - позже, сейчас - действовать. Глаз Шторма. Скорее всего, драгоценный камень или иная красивая ерундовина, приводящая в восторг коллекционеров и глубоко безразличная всем нормальным людям...

...Теперь я уже точно понимаю. Неверие есть созидающий. А я - лишь проводник помыслов его. Оно созидает с помощью моих мыслей и желаний. Ну

и пусть - лишь бы мне вернуться назад в подземелья и избавиться от бередящих душу воспоминаний...

...Ясна только конечная цель. Но плата за ее достижение сторицей окупит любые затраченные средства. Даже притом, что я сама являюсь одним из этих средств. Хотя... ведь в чем-то подобном и состоит увлекательность любого серьезного приключения. Не так ли?..

* * *

В самый последний момент я добегаю до поворота и едва успеваю избегнуть братания с каменной глыбой, которая с грохотом врезается в стену туннеля позади меня. Мой вам совет: никогда не пробуйте убегать от значительно превосходящего вас по размерам валуна, когда вы с ног до головы закованы в доспехи общим весом килограммов сорок, а в руках у вас - тяжеленный меч.

Нет, я совершенно не в курсе, каким образом совершилось мое превращение в средневекого рыцаря. Во всяком случае, я при этом безрадостном событии не присутствовал. Экспериментируя с логическим мышлением, я заключаю, что при переходе в следующий мир я оказываюсь одетым в соответствующую его обычаям... хмм... одежду.

Поскольку путь назад забаррикадирован глыбой, я отправляюсь вперед, стараясь по возможности не бряцать напяленным на меня металлоломом, дабы не привлечь чьего-нибудь голодно-кровожадного внимания. Мало ли кому стукнет идея выяснять, каковы на вкус Созидающие...

В туннеле относительно светло. Рассеянный свет проливается словно бы из ниоткуда, и вокруг меня кривляются мои тени. Тишина периодически нарушается пробивающимся сквозь земляные толщи стуком кирок, изредка - редкими вскриками. Судя по тональностям и тембрам - нечеловеческими.

... Идти приходится долго. Думать мне абсолютно не о чем, и я принимаюсь раскладывать по полочкам услышанное на мосту от существа, которое притворялось Безликим. То, что оно не являлось носителем Равновесия, у меня уже сомнений не вызывает. Слишком много отличий. И добрая половина отличий указывает на слугу Неверия, либо на него само. Второе кажется мне более вероятным.

Не меньше ведра пыли высыпается на меня с потолка, когда я тщетно пробую распахнуть перекрывшую туннель деревянную дверь. Не мудрствуя лукаво, я разношу дверь в щепы тремя (хмм... ну, может и не тремя) ударами меча и отправляюсь дальше.

Допустим, Неверие (само или опосредованно, через слугу) направило меня искать несуществующие три Глаза Шторма, которые ко всему прочему еще и надо совместить. И теперь я путешествую по фрагментам миров (если сам рассказ о них не является ложью), ищу непонятно что, дерусь непонятно с кем и непонятно зачем...

А зачем, собственно? Неверие ничего не делает просто так. Значит, оно надеется что-то от меня получить. Скорее всего, хочет еще раз заставить меня разрушать, как в прошлой Игре. Дудки - буду ярым пацифистом, пока вся эта катавасия не закончится... О'кей, ну а если я не буду разрушать, то - что..?

То... то еще одна дверь посреди туннеля. И опять деревянная.

Но на этот раз за нею явственно слышны звуки какой-то возни.

"Еще одна попытка заставить меня разрушать, дабы сделать мои созидательные способности орудием Хаоса и таким образом докрошить остатки и так уже раздолбанных миров?.."

Тоскливо оглянувшись назад и понимая, что возвращаться некуда, я замахиваюсь мечом на манер бейсбольной биты и...

* * *

Луг. Дальше еще один. Направо. Вновь луг. И еще луг. Несколько раз меня атакуют летучие твари с собачьими головами, плюющиеся кусками лавы. Первую из них я с третьей попытки снимаю огненным шаром, от прочих же, дабы не тратить время понапрасну, попросту убегаю. Благо ноги у меня длинные, так что им за мной и на крыльях не угнаться.

Четвертый по счету луг со всех сторон огражден воткнувшимися в небесный свод скалами, и никакого выхода с него не заметно. В центре луга воткнут кол, на который насажена отрубленная голова зайца. На лбу зайца вырезан красный крест. Наивно предположив, что где-то рядом с головой находится и Глаз Шторма, я дотрагиваюсь до креста...

...и мир меркнет, чтобы вновь воскреснуть в образе подземного хода. Воздух затхлый - должно быть, поверхность находится далеко. Прямо передо мной высится дощатая дверь, из-за которой доносятся клекот и хлопанье крыльев (судя по звуку, это очень тонкие крылья... гигантская бабочка?), а также глухие удары, какие производит металл при ударе о дерево.

Я оглядываюсь - позади меня клубится беспросветная стена тьмы. Понятно, оттуда я материализовалась.

Не глядя, провожу ладонями левых рук по стенке хода. Судя по гладкости выбоин, ход прорублен живыми существами. Кем? Думается, знакомство с ними предстоит мне за этой дверью.

Я легонько тяну дверь на себя. Никак заперто? Да надо же!

Конечно, можно было бы поискать укрытый в какой-нибудь потайной нише рычаг. Наверняка есть. Но мне хочется проверить свою силу. И я, ничтоже сумняшеся, обрушиваю на дверь все четыре кулака разом...

* * *

Пауки всегда ненавидели и презирали мух. Так повелось издревле. Еще предки моих предков ненавидели и презирали мух. И предки предков моих предков, и все в нашем роду - всякий ненавидел и презирал мух. Как можно их не ненавидеть и не презирать? Пауки - высшее достижение природы. Мы идеально приспособлены к выживанию. Все покорно нам. Все, кроме воздуха. А мухи, отвратительные мухи, они - насмешка над пауками. Потому что, при всем своем безобразии, они умеют летать. Поэтому мы всегда деремся с мухами.

И сейчас я сражался с презренной ненавистной мухой. Даже дралась она подло. Подлетела, ударила лапками, отлетела, подлетела, ударила лапками, отлетела. Но ничего. Она ошибется. Мухи всегда ошибаются. Как только она ошибется, я вонжу в нее жвала и стащу на землю. А всем известно, что мухи могут драться только в воздухе.

Вот оно! Она ошиблась и подставила толстое брюшко для удара...

С двух сторон пещеры одновременно слетели с петель древесные двери, призванные не допустить в подземелья чужих. Я отвлекся, и мой удар прошел мимо цели. Но это уже не было столь важно. Я лихорадочно прикидывал, как поступать дальше. Чужаки в подземелье. Враги. Врагов надо уничтожать. Я поглядывал то на одного вторженца, то на другого, и все никак не мог решить, чего делать дальше. То ли мухой заняться, то ли накинуться на одного их этих. И если второе, то на какого из двоих? Оба выглядят одинаково неприглядно. Рыцарь со здоровущим мечом, какому только попадись под горячую руку, и четырехрукая мускулистая самка в красном плаще, чем-то напоминающая... Да, действительно, напоминающая паука.

Муха тоже колебалась, что предпринять. Но вот колебания ей наскучили, и она снова кинулась на меня. Тогда я тоже отбросил колебания и принялся обороняться, терпеливо ожидая, пока муха допустит еще одну ошибку.

И при этом я не забывал наблюдать за этими двумя. Нет, четырехрукая определенно похожа на паука. На четвереньки - и вылитый паук! Правда, глаз всего два, да и формы слишком выпирающие, а так - ну паук пауком!

* * *

...Нет, она определенно не вяжется с этим миром. Паук и муха величиной с годовалого теленка каждый - подспудно я чувствую, что они принадлежат этим подземельям. И то, что они дерутся между собой, укладывается в его концепцию. Уверен, что встречал их в какой-

то игре, хотя и не могу так сразу припомнить, в какой именно...

...Дерущиеся паук с мухой и рыцарь в полном боевом облачении, вломившийся через дверь напротив. Теперь я понимаю, откуда взялся тот звук - удары металла о дерево. Как и всякий рыцарь, он полагается на меч, а собственной силы то у него наверняка - кот наплакал...

...Кибердемон меня задери, а ведь она дьявольски красива! Даже четыре руки вместо положенных двух ее абсолютно не портят. Хмм... да и, собственно, при такой... хмм... грудной клетке... да и ноги, в принципе... да и то, что выше ног... Черт подери, о чем ты думаешь, остолоп?!! Ты посмотри на ее плечи... нет, не на то, что чуток пониже этих плеч силою всемогущей природы вырастает... а на ее плечи! Тьфу!.. Так. Раз: на ее плечах плащ, изрядно напоминающий плащ небезызвестного носителя Равновесия. Два: ...пропускаем. Три: у нее мышцы такие, что кулаками можно бетонные сваи на строительстве забивать. Четыре: если меня в этой полутьме не обманывают глаза, что вполне вероятно, то она сложена как богиня... заново: она сложена как гимнастка, и с такой фигурой... н-да, с такой фигурой... короче, с такой фигурой ей впору за олимпийские медали в легкой атлетике бороться!.. Общий итог: ...нет, не этот... итог: если она и богиня, то разрушения, и в плаще Безликого, что может свидетельствовать и о том, что она от него, и о том, что это очередная уловка Неверия... Окончательный диагноз: я запутался. Можно вести в клинику и ставить температурный градусник, поить касторкой и мучить горчичниками. Н-да... и если у меня перед глазами будет ее фотография, пусть даже черно-белая, то я обещаю стоически вытерпеть все вышеперечисленные издевательства над моим бренным... хмм... и несколько перевозбудившимся под доспехами телом...

...Паук. Он отвратителен. Но - проклятие! - он прекрасен. Точнее... нет... вот верное слово - он совершенен. Не представляю себе, откуда у меня в голове могла взяться подобная мысль, но он действительно совершенен. А муха... она не менее отвратительна, чем паук, но она и не совершенна. Разве что летать может, но вряд ли это можно считать ее значительным достоинством. Почему-то мне безумно хочется помочь пауку в его борьбе. И это - само по себе уже безумие...

...Но это безумие!!! Да поразит Ужас всех ангельских гуслсдеров, но они сходятся, Она и Созидающий! Каковы твои намерения, Неверие, каковы намерения твои?!!..

...Совершенно внезапно она предоставляет мне возможность вволю насладиться своей грацией, а также повнимательнее рассмотреть некоторые... ммм... в общем, ее одежда никак не рассчитана на то, чтобы прикрывать что-либо, когда носительница одежды приходит в движение... Я трясу головой, и в мозгах немного проясняется. Не от тряски, конечно, а от неудобств, вызванных съехавшим набекрень шлемом. Она решает включиться в борьбу этих двух насекомых-переростков?! Зачем?!! С какой такой радости???...

...Судя по тому, как эта консервная банка трясет своей уродливой башкой, он ожидал от меня чего угодно, но не того, что я решу включиться в драку между этими гипертрофированными насекомыми. Впрочем, справедливости ради надо признать, что я от себя тоже ничего подобного не ожидала...

...Четырехрукая самка устремляется ко мне. Ко мне и к мухе. К кому из нас? Или к обоим? Или к мухе? Надо что-то такое предпринять. Например, пуститься наутек. Но там сзади стоит этот в доспехах, так что бежать некуда. Ловушка! Ловушка! Ловушка!..

...Здесь явно кто-то сошел с ума. Мне кажется, что схожу с ума я, но я допускаю, что могу ошибаться на этот счет. Она не из этого мира, век компьютера не видать!!! Но на фига ей тогда сдались паук с мухой?.. Стоп! Если она - действительно ставленница Неверия, то ее задача - творить разрушение. И если я не вмешаюсь, значит, я попустительствую разрушению. Мораль: надо вмешаться. Или не стоит? Или вмешаться?...

...Повелитель!!! Отврати человека от нее!!! Не дай ему погубить ее!!! Повелитель!!! Кто бы ни создал ее и что бы ты не замышлял в отношении ее, пусть она выживет!!! Надели меня властью, мне надо совсем немного!!! Ведь твоя власть безгранична, так поделись малой ее частью!!! Только дай мне оказаться там!!!...

...Как скажешь, демон. Желания твои - закон для меня...

...Все происходит одновременно. Паук отскакивает в сторону рыцаря, проявляя недюжинную прыть. Муха оказывается зажата в трех моих руках, четвертой я бью аккурат промеж фасеточных буркал. А рыцарь, героически воздев меч над головой, с криком “Чтоб вас всех!” перескакивает через паука и кидается в атаку. Ну, консервный герой, не утерпел? Тоже подраться возжелалось? Так давай, давай, их есть у меня...

...Одновременно. Все происходит одновременно. Инерционно трепыхаясь, падает на пол муха с проломленной головешкой и измятыми крыльями. А я, чудом догадавшись отпрыгнуть в сторону, избегаю фатального общения с босыми ступнями свалившейся откуда-то сверху богини. Ничего себе телепортация: ракетой взмыть в воздух и обрушиться на плечи растерявшемуся сопернику...

...Подземелье глазами паука кажется изогнутым по параболе. Переступить на месте. Подвигать челюстями, или чем он там пищу ест и врагов кусает... Все работает! Потрясающе! Теперь - не промахнуться. Учитывая тяжесть и длину меча, который держит Игрок, второй попытки у меня может не оказаться... Ну, посмотрим, человек, что может противопоставить тебе истинный демон, пусть даже и в паучином обличье!...

...Приземляясь, она оказывается беззащитна. Я могу поразить ее мечом... и я стою не шелохнувшись, как распоследний тормоз. Выпрямляясь, она криво усмехается мне, демонстрируя острые и крепкие, как у волчицы, зубы.

- Погоди, есть предложение познакомиться! - делаю я попытку к примирению.

Вместо ответа она вдруг бьет всеми четырьмя руками в пол. Мое недоумение по поводу несколько нестандартной реакции на предложение о знакомстве оказывается прихлопнуто подскочившим у меня на затылке шлемом; пол сотрясается, и я, бронированной ласточкой пролетев пару метров, с грохотом обрушиваюсь на стенку туннеля...

...Рыцарь неловко пробует подняться - я легко вырываю меч у него из руки и наступаю ему на железную грудь, пригвождая к полу.

- Что ж, приятно познакомиться, - с торжествующей усмешкой сообщаю я ему. - Прости, я запамятовала, как меня зовут, так что не могу представиться. Что же касается твоего имени, то оно меня совершенно не волнует. А знаешь, что меня волнует? А меня волнует, - и я наклоняюсь к его не видимому за забралом шлема лицу, - меня волнует, почему ты напал на меня. И если твои оправдания покажутся мне недостаточными...

Отклонившись назад и резко разведя согнутые в локтях руки, я всаживаю огненный шар в стенку прямо над его головой, и он ощутимо вздрагивает.

- Короче, ты уловил смысл сказанного, - заключаю я с самой задушевной улыбкой, на какую только способна, и сильнее надавливаю ногой ему на грудь...

...Нет!!! Я... не... что-то... не я управляю этой проклятой тварью, я не управляю, не я...

...Она успевает обернуться, но она не успевает защититься. Она словно бы движется в замедленном режиме, как будто сонливость сковала все ее суставы. Паук с разгону врезается ей в бок, и его клыки, или зубы, или чего там у него есть согласно учебнику биологии, - в общем, это самое погружается ей в бок, и...

...и меня пронизывает боль. Словно бы по моей душе елозят крючьями, и что-то такое переливается из паука в меня... пауки всегда



ненавидели и презирали мух... откуда взялась эта фраза...

...Ее с ног до головы пронизывает сильнейшая дрожь, и она как подрубленная валится на спину. Я успеваю заметить также и то, что подобного же рода дрожь сотрясает паука...

...а вместе с пауком и меня. Словно бы по моей душе елозят крючьями и выдранные куски переправляют в Нее. Я истошно кричу и вновь оказываюсь в Глазе Шторма. Холодный пот заливает мои глаза, и вокруг меня в безумной пляске извиваются молнии...

...Проклятие! Как я могла забыть про паука? Возомнила себя спасительницей паукообразных... пауки всегда ненавидели...

...До меня только тогда доходит, что я вообще-то уже могу подняться на ноги, когда паук, издав оглушительный и совершенно непаучиный рев, превращается в столб черного пламени; пламя горит не более мгновения, и когда оно исчезает, я стою на четвереньках и нашариваю изъятый у меня меч, а вместо паука на земле теплится горстка черного пепла. Н-да, трудно не догадаться, что к произошедшему акту укушивания Неверие как-то да причастно...

...Внезапно молнии, подобно растревоженным змеям, набрасываются на меня, вонзая под кожу призрачные клыки. Как в тот далекий день, когда человек наслал на меня заклинание Глаза Шторма. Но теперь их укусы совсем даже не являются безболезненными. Судороги вихрем проносятся по мне, и я снова кричу. Я кричу и кричу, и мне вторит стонущая на краю сферической пещеры звездная масса под темно-багровым плащом...

...Мир меркнет. Кажется, сознание уходит из меня. Проклятие!.. Пауки всегда... Тьма...

...Я стою над четверорукой, которая недвижно лежит на спине, раскинув свои руки на все четыре стороны, и заторможенно соображаю, чего мне теперь, собственно, делать.

- Эй, Безликое Неверующее, или как там тебя теперь величать! - кричу я. - Теперь-то чего?

Вместо ответа происходит перемещение в следующий мир. Мы перемещаемся оба. Она и я.

Акт II. Преобразование

Я не понимаю происходящего. Я не понимаю происходящего. Я не понимаю происходящего...

Из-за укусов змеемолний кожа дико чешется, точно в ней поселилась колония мелких червячков, которые активно занялись постройкой цивилизации будущего. Я пытаюсь выдавить их из-под кожи пальцами, и мои когти покрываются кровью. Подобно ужаленному, верчусь я на вершине бронзового постамента.

А еще я слышу запредельный вибрирующий шум. Его высота колеблется от высокой к низкой, иногда она изменяется палитрами коротких вспышек, а иногда сверлит мозг продолжительными однотонными токкатами. Мне потребовался почти час, чтобы понять, что шум идет не откуда-нибудь, а из моей головы.

Что со мной творится? Неужели это грязные шутки той звездной массы? Ее стенания наделены магической властью и мучают меня? Надо спуститься с постамента и отпинать ее как следует.

Не хочу никуда идти. Хочу покоя, хочу отдохнуть, и верчусь на месте, отбиваясь от змеемолний и выцарапывая чесотку из-под красной кожи.

* * *

Должно быть, я перенеслась из подземелий в какое-то совершенно иное место. Мое лицо овевает легкий ветерок. Я ощущаю его кожей, но приподнять век я не в состоянии, на них лежат свинцовые гирьки. И не могу поднять руки, чтобы убрать их - кандалы на руках примагнитились к полу, и притяжение пола сильнее меня. Не могу и подняться на ноги - ведь кандалы также и на моих ногах.

Боли нет, только в боку что-то тупо скребется. Мне кажется, туда пробралась мышь. Или крупный паук - но, конечно, не такой здоровущий, как тот экспонат в подземелье. Кем бы ни была эта тварь, она копошится внутри меня, и она не может выбраться на волю, потому что кожа уже срослась. Пока кожный покров был нарушен, она забралось вовнутрь, а теперь... Не может выбраться на волю. Но это все не важно.

Мне снится сон.

Мне снится город, населенный пауками. Пауки, едущие в лимузинах, покупающие газированную воду у автоматов, выстраивающиеся в очередь у касс магазинов, извивающиеся под оглушающую музыку на дискотеках, разговаривающие по сотовым телефонам в офисах, переключающие манипуляторы станков на фабриках... Шесть. Конечностей - их шесть. Две крутят баранку автомобиля, одна дергает за рычаг переключения скоростей, еще три нажимают на педали. Одна опускает жетон, вторая придерживает стакан, еще две подносят к трем выпученным глазам газету "Паучьи Хроники". Кассирша двумя сортирует привезенные на тележке покупки, двумя выбивает суммы на кассовом аппарате...

Мне снится кошмар. Трехглазые человечьи лица. Выдающиеся вперед челюсти, медленно и неуклюже переваривающие произносимые слова. Люди в образе пауков, с плотью, замененной на кибернетические конструкции.

Они ужасны и отвратительны. И они совершенны.

- Они - само совершенство. Посмотри, это природа. Это порабощенная и направленная в нужное русло природа, - шепчу я, когда к моим губам подносят воду. Частицы солоноватой воды впитываются в мякоть губ через испещрившие их трещины. Щипет. Но с первым же глотком приходит жажда, и не отступает, пока я не выпиваю всю чашку, до дна.

- Спасибо, - слово приобретает вес, равный весу целой планеты, планеты пауков, и мне стоит огромного труда вытолкнуть слово из себя наружу. "Спасибо...".

Я снова погружаюсь в беспамятство.

* * *

...Мне снится сон, кошмарный сон, в котором мне является мой повелитель, Неверие, и говорит мне, чтобы я ничего не боялся, что все идет в точности так, как им было запланировано. Но мне страшно, и я говорю ему о том, что мне страшно. Тогда оно кладет паучиную лапу мне на лоб и говорит, чтобы я ничего не боялся, потому что скоро двое придут ко мне, сюда, где я нахожусь, и что это так или иначе будет концом всего. И еще оно говорит, что уже почти выполнило первую часть своего обещания, уже почти убив мою память. И что скоро оно выполнит вторую, потому что мой мир погибнет, и я вместе с ним, и тогда я автоматически окажусь дома. Я не понимаю ничего из того, что оно говорит, но я благодарен, и я говорю ему о том, что я благодарен, и я целую его паучиную лапу, и оно милостиво позволяет мне сделать это...

...А потом я выныриваю из пучин кошмара на поверхность бодрствования, чтобы слышать несущиеся с края сферической пещеры стенания носителя Равновесия.

А потом я замечаю, что молнии уже больше не причиняют мне вреда, они вновь послушно мечутся вокруг меня и ничем уже не напоминают змей.

А потом я с радостью обнаруживаю, что вибрирующий шум больше не терзает мой разум, и кожа перестала чесаться.

А потом я изумленно оглядываю себя. Мне нравится фиолетовый. Фиолетовый с синим отливом. Фиолетовый всегда был моим любимым цветом.

* * *

"Неверие? Прости, я еще не отыскала Глаз Шторма..."

"Это тебе так кажется. Ты почти у цели."

"Но..."

"Глаз Шторма - не предмет, но место, куда ты должна будешь прийти. И привести с собой того рыцаря - помнишь его?"

Проносящийся мимо грузовик, за рулем которого сидит грузный паук с сигарой в зубах, погружает нас в облако угарных газов.

"Консервную банку, которую я опрокинула парой дешевых приемов? Конечно же, помню! Но как..."

"Все проще просто, и еще раз в семь проще. Только вдвоем с ним ты можешь вступить в сферический зал Глаза Шторма. Там тебя будет ждать Балрог. Страшное колдовство исторгло его из родного мира и отняло память. Он покажется тебе безумным - не обращай внимания. И да не собьет тебя с правильного решения его внешний вид - он будет выглядеть как демон на кибернетических ногах."

"Его внешность - также результат колдовства?"

Два паука, один мужского пола, другой женского, в обнимку проходят мимо, засыпая нас переливами булькающего смеха.

"Частично."

"Ладно, пусть так... Ты говоришь о неком правильном решении - это еще что такое?"

"Балрог и рыцарь принадлежат к двум противостоящим и ненавидящим друг друга силам. Твоя же природа такова, что ты как бы подобна черно-белой фотографии: в тебе уживаются элементы обеих этих сил."

"Эй! Тебе никто не давал права копаться в моей психологии!"

Паук-подросток на четырех роликовых коньках проезжает мимо нас, прикладываясь на ходу к пластмассовой бутылочке. Я успеваю прочесть лейбл "Паука-Кола" на этикетке.

"Извини. Запомни главное. Ты станешь

чем-то вроде равновесия между Балрогом и рыцарем. И от того, чью сторону ты примешь, зависит спасение твоей расы."

Я угрожающе расправляю верхние паучиные конечности.

"Да я прямо сейчас придушу этого недоноска!"

"И провалишь все дело. К твоему сведению, он - выходец из иной реальности и вообще неубиваем. Смерть лишь ненадолго переносит его в ту реальность, потом он возвращается."

"Тогда как, прошу прощения,..."

"Если он потерпит поражение в Глазе Шторма, то в следующий раз возвращаться ему уже окажется некуда. Только и всего. Если не вдаваться в подробности, то в этом вся идея и заключается. Ты поможешь Балрогу - рыцарь, который на самом деле не рыцарь, будет навеки вышвырнут в свою реальность - и твоя раса обретет спасение. Вечное спасение."

Я откидываю упавшую на верхний глаз прядь волос.

"Что ж, за вычетом некоторых деталей все кристально ясно и понятно. Как мне поступать дальше?"

"Убеди рыцаря, что ты ему друг. Вместе вы пройдете через несколько миров. Никого не убивай - иначе он заподозрит в тебе врага. А когда вы наконец-то окажетесь в Глазе Шторма... ты примешь правильное решение."

Минуту-другую я раздумываю, переваривая все услышанное. Пожалуй, это задание - самое увлекательное и необычное из всех, которые выпадали на мою долю.

"Скажи, а его не смутит, что я буду... Буду в образе киберпаука?"

Неверие не отвечает. А секунду спустя...

...я просыпаюсь. И вижу склонившееся надо мной человеческое лицо.

"Пауки всегда ненавидели и презирали мух."

- Ну, и как твое самочувствие? - осведомляется человек. - Укушенный бок не беспокоит?

Я не спешу с ответом и пристально вглядываюсь в него. Он столь же отвратителен мне, как и та муха в подземелье.

В боку слегка саднит - но не настолько, чтобы уделять этому внимание.

- Где твои доспехи, рыцарь? - каждое слово дается мне с трудом, и я понимаю, насколько еще слаба.

Но слабость продлится недолго. Мое перерождение уже почти завершено. Должно быть, Неверие хочет застраховаться от любых случайностей и поэтому превратило меня в более совершенное существо, идеально приспособленное для убийства. Мне не надо оглядывать свое тело - я и так знаю, что внешне остаюсь прежней. Но внутри меня отныне заложена киберструктура, удесятеряющая мои возможности. Теперь я похожа на человека только обликом.

Скоро киберструктура начнет функционировать. И тогда слабость отступит.

Он пожимает плечами.

- В каждом следующем мире на меня напяливается нечто новое, соответствующее местным обычаям.

Затем он зевает, прикрывая ладонью рот. И, еще не закончив зевать, с ленцой в голосе интересуется:

- Да, кстати, а как там поживает Неверие? Ты во сне так часто разговаривала с ним, произнося большинство своих реплик вслух, что если бы я записывал тебя на кассетный магнитофон, то разорился бы на аудиокассетах...

* * *

- Приветствую тебя, демон. Хаос обращает свой лик к тебе. Час пробил, и настала пора привести миры к уничтожению. Чувствуешь ли ты себя в силах сотворить это?

Поскольку голос обращен ко мне и ни к кому другому, то я должен предположить, что именно я являюсь демоном. Правда, фиолетовый с синим отливом (как кисть сирени) цвет моей кожи никак не соответствует моим представлениям о демонах. Мне всегда казалось, что у демонов должна быть красная кожа.

Необходимо проверить. Я ощупываю голову и натыкаюсь на рога. Оглянувшись через плечо, вижу за спиной фиолетовые крылья. Может быть, я и демон, но какой-то странный.

"Привести миры к уничтожению?"

Я пытаюсь сосредоточиться на этой фразе. Миры... Мой мир круглый. И он один. И я его должен уничтожить. Я могу его уничтожить, только не знаю, как. И могу уничтожить те, другие миры. Стоп! Какие другие миры?

Голос терпеливо ждет, пока я осмыслю сказанное им. Я ощущаю его ожидание. Мне хочется заплакать, потому что я не хочу заставлять его ждать. Миры... Уничтожить...

Это все существо, которое стонет вдалеке. Его стоны путают мои мысли. Я задираю голову и кричу на надрыве легких, чтобы услышать, как я думаю. Я люблю это существо. Благодаря ему я не столь одинок. Если я когда-нибудь спущусь с этой железной тумбы, то вынужден буду убить его. Но я не могу спуститься с тумбы, потому что крутящиеся желтые молнии не пускают меня. Я знаю, они заботятся обо мне. Они напоминают мне мою маму. Если у меня когда-нибудь была мама. Я бы хотел, чтобы они перестали заботиться обо мне, как о маленьком. Я ведь уже не маленький. Плюс к тому, только что я узнал, что я - демон. Разве демоны бывают маленькие?..

Голос ждет. Надо что-то сказать. Что-нибудь. Чтобы успокоить его, чтобы он не ждал.

- Конечно, я приведу к уничтожению. Я бы хотел уничтожить, - "надо бы сказать еще что-нибудь". - Я... люблю уничтожать. Если я демон, то я должен любить уничтожение. Правильно?

Я боялся, что расстроил его. Но оказывается, что совсем наоборот, и счастье переполняет меня, когда голос отвечает:

- Правильно, демон. Мы начнем прямо сейчас. Тебе придется немного пострадать, но ведь ты готов пострадать ради... ради меня, ведь так, демон?

Ну конечно, конечно же, конечно!!!

- Я понимаю твои чувства. Прекрасно. Не станем мешкать... Да, между прочим, уже окончательно выполнена первая часть нашей сделки. Воспоминания выветрились из твоей головы. Теперь ты - обновленная личность. Ты - личность, демон!

Я - личность. Конечно же, я личность. Быть личностью. Быть, чтобы быть, чтобы быть личностью.

- Я - личность! Я - личность!!!

Да, кстати, а чья я личность?..

Акт III. За миг до финала

Впереди мчимся мы, и ежу понятно, что я позорным образом отстаю. Сзади несется толпа орков с топорами наперевес. Нечто подсказывает мне, что если мы успеем добежать до маячащей впереди шахты, то переместимся в следующий мир.

- Ты ловко поддел меня тогда, - бросает она через плечо, одним грациозным прыжком перемахивая через перегораживающее нам путь поваленное дерево.

- А как бы еще я вывел тебя на чистую воду, если б не наврал по поводу разговоров во сне? - я находчиво, но не без кряхтенья пролезаю под стволом; при этом в него втыкается несколько брошенных орками топоров. - Между прочим, было весьма забавно наблюдать за твоей физиономией, когда ты выложила мне все от А до Я, и тут я огорошил тебя чистосердечным признанием, сказав, что во сне ты была нема как рыба!

Перед шахтой стоит некто в темно-багровом парчовом одеянии. Он воздевает руки к небу, и от него на нас устремляется четыре паука величиной с дворовую собаку каждый.

- Почему тогда ты ничего не предпринимаешь? Почему ты проходишь миры вместе со мной, выполняя план Неверия? - она вихрем проносится мимо пауков, и, разумеется, они не предприни-





мают ни малейшей попытки хотя бы даже цапнуть ее за голые ноги. Наверняка принимают за свою.

- А может, мне понравился его план, и я собираюсь в нем поучаствовать? - я успешно скачу по спинам пауков, избегая их укусов; впрочем, дальше мне уже приходится бежать с эскортом, потому как они устремляются следом.

- Ты сумасшедший! - восклицает она, кувырком проходя под насланным колдуном в плаще огненным шаром (не одной ей сие искусство ведомо, однако!), и одним движением зашвыривает его в ближайшие кусты.

- Ага, - соглашаюсь я, влетая в шахту следом за ней и едва не втыкаясь носом промеж сами-понимаете-чего (пояснение: она как раз развернулась ко мне в фас).

Одновременно с началом перемещения я успеваю бросить:

- Кстати, ты понимаешь, что означает обещанное Неверием "вечное спасение" для твоей расы?

- Понимаю то, что ты под этим понимаешь, - мимоходом отвечает она, перехватывая руку со световым мечом и почти без усилий спуская ее одетого в темно-багровый плащ безногого обладателя на пол.

- А что ты будешь делать, когда мы окажемся в Глазе? Ведь ты не можешь знать наверняка, прав я или... черт... прав я или нет насчет твоей расы! - пока она удерживает бугрящиеся огромными мускулами руки безногого воина, я светящимся мечом (точно таким же, как и у него) громлю реактивные двигатели прикрепленной к его корпусу платформы, - платформы, на которой он летал.

- Там и посмотрим, - едва отбежав от ползающего по полу и остервенело матерящегося "летчика", она начинает перемещаться, и я едва успеваю схватить ее за полу безличьего плаща, чтобы переместиться вместе с ней.

Вздымая клубы коричневой пыли, к нам приближается улюлюкающая ватага баранорогих кентавроидов в темно-багровых плащах и с длинными хвостами, похожими на змеиные. Ее лицо каменеет, и глаза накаляются яростью.

- Они..! - с ненавистью выдыхает она сквозь плотно сжатые зубы, и ее руки медленно сгибаются в локтях. Уже зная, что это движение обычно предшествует появлению огненного шара, я подхватываю с земли камень и в прыжке (иначе бы не достал) что есть духу луплю ее по затылку. Удар, каким можно стены проламывать.

Пока она стоит на коленях и трясет головой, приходя в себя (как и предполагалось, пробить булыжником ее киборговый череп более чем проблематично), я подключаюсь к магии здешнего мира и обнаруживаю возможность телепортации...

Насколько я уже понял, мы действительно находимся внутри Безликого, а, соответственно, все проблемы здесь решаются методом достижения некого равновесия между злом и добром, и убивать кого-либо нежелательно. Насколько я понял, его плащи на большинстве встречаемых нами монстрах - не более чем напоминание мне об этом, максимум того, что может сделать еще не окончательно свихнувшийся бывший носитель Равновесия. А вообще, насколько я понял, я сейчас вообще ничего не понимаю, и это является наиболее важным из всего, что я на настоящий момент понял.

Я хватаю ее за руку и через параллельное пространство транспортирую нас обоих к виднеющейся на горизонте остроконечной скале. У подножия скалы выгравирована морда дракона, заключенная в круг. Я дотрагиваюсь до морды, и символ заверчивается в вихре трансформации, и весь остальной мир вместе с ним.

Она чудом умещается в кресле второго пилота, от неожиданности сразу придя в себя и тут же принявшись щедро орошать меня разноименными эпитетами; тем временем я лихорадочно осваиваюсь с управлением, потому как земля стремительно приближается, а сзади нас атакуют российские Ми-Гн...

Многоточие.



* * *

Я прогрессирую самым впечатляющим образом. И теперь я понимаю. Это я - тот, кто держит их в заключении. Они отчаянно и безнадежно пытаются бежать сюда, в мой внутренний мир. Но они не могут, потому я надежно охраняю его границы. И тогда они спешат прочь. Они вылезают из моих ног и уползают прочь. Я рад тому, что они уползают прочь. Прочь. Немного боли, когда они прогрызают мою кожу, прекрасную фиолетовую кожу, кожу с синим отливом. Но я способен вытерпеть боль.

Мозг имеет смысл, только мой мозг имеет смысл, потому что я - личность. Да, я - это личность. Я - единственная личность в мире, который надо уничтожить. Я все понимаю. Но никакое чувство не заговорит с моего лица. Время теперь - большой круговорот вещей. Вертящиеся вокруг меня молнии - тоже круговорот. Их я тоже не пускаю в мой мир. Хотя они и напоминают мне мою маму. Есть два мира - мой внутренний и их внешний. Но они одинаковые. Главное - не пустить их в мой, а потом уничтожить оба. А он все стонет. Так громко, что совершенно темно.

Какова та сила, которая создала меня? Не могу думать об этом. Не могу. Не могу. Не могу. Не могу...

* * *

...Океан тьмы внутри носителя Равновесия. Разноформенные фрагменты игровых миров, дрейфующие к гигантскому глазу и уже в неисчислимом количестве скопившиеся вокруг него. Белком глазу служит звездное небо, зрачком - чернота Хаоса. Зрачок внутри полый и напоминает сферический зал невероятных размеров. Где-то у кромки закругляющегося кверху пола скорчилось стонущее и плачущее существо в темно-багровом парчовом плаще.

Бронзовый постамент в центре сферического зала. На вершине постамента стоит крылатый фиолетовокожий демон, вокруг которого вихрятся молнии. Ноги и поясница демона напоминают развороченное разрывами снарядов поле боя. Разрывая плоть, наружу лезут десятки, сотни и тысячи червей. Бронзовый постамент облеплен червями, они струятся по нему подобно липкой белой жиже, распространяя вокруг себя острый пряный аромат. Достигнув пола, черви просачиваются сквозь стенки сферической пещеры и оказываются внутри обволакивающей ее звездной массы белка.

Белок едва заметно колышется, но червям это достаточно. Черви реагируют на движение. Они принимаются пожирать белок и вырастают до катастрофически колоссальных размеров. Отдельные, особо крупные, достигают четырехсот метров.

Когда червям становится тесно в пределах звездного белка, они выходят в чернотную пустоту Хаоса. И принимаются пожирать скопившиеся вокруг глаза фрагменты миров. Червям неизвестно, что такое пресыщение, и их утробы безразмерны. Безразмерны, потому как все сожранное ими мгновенно переваривается в пустоту Хаоса.

"Миры тянутся к остаткам еще контролирующей себя сущности посланца Равновесия, как слепые щенята тянутся к теплу очага."

"Его незамутненная сущность станет приманкой, теплом очага. А ты - тем, кто будет швырять подползающих щенят в огонь."

Я есмь Неверие. И я разыгрываю трагикомедию, финал которой мне неведом.

Память и разум Балрога превращаются в пустоту, и поэтому он прекрасно подходит на роль Хаоса. Игрок, конечно же, станет Порядком. А четверорукая, в которой воссоединены белая и черная личности, вполне сгодится на роль Равновесия между ними.

Финал зависит от того, чью сторону она примет. Хаоса или Порядка.

Если она решит помочь Балрогу, то Игрок скорее всего погибнет - ему не справиться с тем сверхсуществом, каковым она сейчас является. И назад из своей реальности он уже не вернется. Потому как миры уже будут уничтожены. Потому как она превратится в носителя Равновесия (это основное) и, конечно же, не захочет возвращения Игрока. Потому как истинный носитель Равновесия будет уничтожен окончательно, а ведь именно благодаря ему Игрок способен приходить в мир игр.

Если она решит помочь Игроку и выступит против Балрога, то... Здесь вариантов множество. Моим шагом станет попытка уничтожить ее с помощью Балрога, над которым я в таком случае возьму частичный контроль. А там уже все будет зависеть от ситуации. И действий Игрока.

Игрок видит расставленную ловушку, однако продолжает исполнять отведенную ему в моей трагикомедии роль. Надеется выиграть финал, который произойдет в Глазе Шторма.

Однако он не учел одного-единственного нюанса. Едва видимый капкан, в который он ступил ногой и не заметил этого. Маловажная на первый взгляд деталь, которая превратится в фатальную ошибку, если он вовремя не исправит ее.

А он вряд ли ее исправит. И тогда новоявленная носительница Равновесия все же убьет его.

* * *

Меня душит смех. Наконец-то ей сыскался достойный соперник. В достаточной степени большой и тяжелый, чтобы исключить всякую надежду телепортироваться ему на макушку или зашвырнуть его в ближайший овраг. В достаточной мере толстокожий, чтобы с полным пофигизмом отнестись к любым ударам руками/ногами и даже обстрелу огненными шарами. И в достаточной мере флегматичный, чтобы попросту не обращать на нее внимания.

Бронтозавр, короче говоря.

- Слушай, а может, тебе стоит надрать травы и увести его за собой, притворившись ходячим стогом чего-нибудь свежескошенного? - иронизирую я, уютно устроившись на пеньке и ковыряясь в зубах соломинкой.

Она никак не реагирует на мое предложение и, титаническим усилием воздев над головой валун раза в два больше ее самой, шатающимся шагом направляется к бронтозавру с твердым намерением обрушить сей камешек ему на лапку.

Бронтозавр загораживает доступ в пещеру, которая, судя по всему, должна переместить нас в черт знает какой по счету мир... Пусть девочка чуток помучается - меньше будет полагаться на свою киборговую силищу. Я же покамест обдумываю, почему Неверие так ничего и не предприняло после того, как я разгадал его намерения в отношении четверорукой. Либо она все ж таки обвела меня вокруг пальца (маловероятно - она не столь умна), либо я что-то упустил из внимания, и в решающий момент это сыграет свою роль (куда как более вероятно).

...Воздух передо мной превращается в звездную массу, и я замираю, едва не выронив соломинку.

- У нас лишь несколько секунд, - говорит Безликий, и звездная бесконечность лица его отражает фрагменты миров, собирающиеся около чего-то, похожего на колоссальный глаз. Я успеваю обратить внимание на то, что каждый мир как бы состоит из четырех квадратных секций. И на то, что вокруг глаза копошатся мелкие червячки, эти самые миры с аппетитом поедающие. Я представляю себе, каковы должны быть эти "червячки", если соотнести их с тем, каковы действительные размеры миров, и меня пробирает легкий озноб.



- Это ты или твое очередное невериское привидение..? - впрочем, я ни секунды не сомневаюсь в том, что передо мною истинный носитель Равновесия.

- Слушай внимательно и не перебивай. Во-первых, само Неверие никогда не лжет, только его слуги; используй это. Во-вторых, в Глазе Шторма обрати четверорукую на свою сторону, никакой другой исход не спасет положения. В-третьих, примени...

Вихрь молний прошивает темно-багровую парчу плаща, и Безликий со стоном исчезает в круговороте столь хорошо знакомого мне по первой Игре заклинания Глаза Шторма.

- Н-да, - изрекаю я, и моя глубокая мысль подтверждается глухим грохотом обрушенного четверорукой валуна. К несчастью, как раз в этот момент бронтозавр решает чуть переставить ногу, и героическая кибердевушка во весь рост растягивается на траве.

"Примени...". Что? Я в раздумьи взлохмачиваю волосы - и едва не набиваю себе пару-другую шишек. Та соломинка - она превратилась во... флейту?

Четверорукая с сизифовым упорством снова берется за валун. Надо бы как-то привлечь внимание этого ходячего ископаемого... В смысле, не ее внимание, а внимание этого... мамонта голокожего... Я срываю растущий около пенька гриб и, посильнее размахнувшись, швыряю его бронтозавру. Тот ловит гриб чуть ли не на лету и обращает ко мне исполненный любопытства взгляд. Тогда я начинаю дудеть на флейте, паразитируя на собственном слухе, так как играть я умею максимум на пианино, да и то... хмм... одним пальцем.

Однако бронтозавр утробно урчит, выказывая признаки высшего наслаждения, и послушно направляется в мою сторону. А за его ногой распластывается вторично промахнувшаяся четверорукая.

Флейта, говоришь?..

* * *

Довольно! Однажды сумев добраться до Созидающего, он сумеет и во второй раз. Добро пожаловать в Глаз Шторма, и да обрушится могущество Хаоса на ваши головы! Пробил час финала!

Занавес!!...

* * *

Кажется, я разучился понимать человеческую и любую другую речь.

Кажется, мои ноги раньше не были железными, но я не уверен в этом, не уверен, или уверен, или не уверен, или уверен...

Кажется, я потерял где-то либо себя, либо всю вселенную.

* * *

Бронтозавр, послушный велению флейты, убрался восвояси и освободил дорогу. Мы идем, и перед нами вырастает открытый зев пещеры.

Четверорукая не торопится, передыхая после затраченных на тягание валуна усилий; ее грудь тяжело и размеренно вздымается; по ее разгоряченной коже струится пот. В мою сторону она даже не смотрит, и я все больше убеждаюсь в том, что сейчас она настроена стопроцентно против меня. Плохо, но поправимо.

Я тоже не особенно тороплюсь. Практически уверен, что отсюда мы переместимся непосредственно в Глаз Шторма. Неверие не может не понимать, что если Безликий явился единожды, значит, сумеет явиться и во второй раз. Вряд ли оно допустит подобное. Значит, настал черед для финального розыгрыша. Условия я знаю. Информации к размышлению - выше крыши. Чего стоит одно то, что там мне предстоит встреча с моим давним знакомым по первой Игре, Балрогом!..

Что ж, остается правильно сыграть. Только и всего...

* * *

Я охочусь за теплом, когда мне холодно. Мне все чаще холодно.

...Я есмь Хаос!!! Наверное...

. . .

...Вакуум...





Квесты "Глаза Шторма"

Квест №1

В самом начале своего путешествия через осколочные миры Игрок оказывается на автотрассе и вынужден принимать участие в более чем странном ралли. О какой именно трассе идет речь, и к миру какой игры она относится? Поясните также, кто такой комментатор, и укажите, какая еще игра и в каком виде проявилась в данном эпизоде.

Стоимость: 20 кредитов

Квест №2

Кем является четверорукая (до произошедшего позже преобразования), и какую ошибку совершил Игрок, в конце концов все ж таки умудрившись настроить ее против себя? Для полноты картины будет неплохо, если вы приведете официальные названия применяемых четверорукой приемов.

Стоимость: 25 кредитов

Квест №3

Перечислите элементы игры, в мире которой появляется четверорукая. И охарактеризуйте присутствующий там элемент, который к данному миру не относится.

Стоимость: 15 кредитов

Квест №4

Относительно развернутый вопрос. В каком мире происходит первое "знакомство" между четверорукой и Игроком, откуда взялись паук и муха (и почему они дерутся), какие принадлежащие к этому миру заклинания были применены в ходе последовавшего поединка со всеобщим участием?

Стоимость: 25 кредитов

Квест №5

В течение одного из эпизодов Игрок и четверорукая проходят (точнее, пробегают) через три мира (авиасимулятор, где они оказываются под конец, не в счет). Назовите эти три мира. А заодно и охарактеризуйте противников, с которыми им приходится иметь дело.

Стоимость: 20 кредитов

Квест №6

К какой игре принадлежат черви, пожирающие фрагменты миров вокруг Глаза Шторма? На этот вопрос ответят многие, так что постарайтесь расписать генеалогию червей подробнее: откуда родом, где впервые появились и так далее.

Стоимость: 15 кредитов

Квест №7

Каким образом удается Игроку повлиять на бронтозавра с помощью флейты?

Стоимость: 10 кредитов

Квест №8

Движение миров через черноту Хаоса к Глазу Шторма - не является ли само это некой игрой? Если да, то, собственно, какой?

Стоимость: 20 кредитов

МакроКвест I

Если кто еще не догадался, то сообщаем: в основу всей Игры положена сюжетно-философская концепция Bioforge. Подобное является вторичным следствием "Саги о трех мирах" и коротко объяснено в ответах на четвертый ее квест.

Вопрос - крайне обширен. Исходя из вселенной Bioforge, требуется объяснить деградацию Балрога, преображение четверорукой, а также появление червей в Глазе Шторма. Есть и другие элементы из Bioforge, которые присутствуют в Игре и которые неплохо было бы охарактеризовать; их вам предоставляется отыскивать самому.

Стоимость: 50 кредитов

МакроКвест II

Трудно не заметить, что у данной Игры нет окончания. Игрок, четверорукая и Балрог оказываются в Глазе Шторма. Далее следует финал разыгранной Неверием трагикомедии...

Что происходит в финале? Какие действия предпримут четверорукая и Балрог, и может ли Игрок им хоть что-нибудь противопоставить?.. Известно, что у Игрока в руках невесть зачем врученная ему Безликим флейта, известно, что он подозревает о допущенной в отношении четверорукой ошибке, которую всегда можно попытаться исправить; известно также, что он ни в коем случае не должен довести дело до прямого столкновения, так как не справится ни с одним из своих противников. Известно и то, что в случае чего Неверие возьмет на себя управление опустошенным разумом Балрога. И есть еще много чего того, что известно. Неизвестно только, что же именно должно произойти.

Ваша задача - придумать финал. Таким, каким он мог бы быть, если продолжать следовать логике самой Игры и руководствоваться реальными игровыми фактами. Причем литературного таланта от вас не требуется - просто доходчиво и ясно напишите последовательность событий.

На МакроКвест II выделяется ***суммарно 180 кредитов***. Они будут распределены по наиболее оригинальным и верным с логической и фактической точек зрения решениям.

Влияние ответов на развитие Игры

Начнем с малого. Квесты №№ 1, 3, 4, 5, 6 и 7 не призваны оказывать какого-либо влияния на дальнейшее развитие Игры. Однако, если они не окажутся разрешены, то могут привести к каким-либо дополнительным следствиям. Пример подобного - влияние неверного определения Сподвижника в "Саге о трех мирах", проскользнувшее у многих отвечавших.

Далее. Второй квест, связанный с выявлением истинной сущности четверорукой, приведет к появлению ее в пятой части Игры, если она не будет разгадана. При этом совершенно нереально сейчас предсказать, каким именно образом это произойдет. Возможно, неверными ответами окажется порожден некий гибрид ее и чего-то/кого-то, как это произошло с Балрогом из первой части.

Восьмой квест, несмотря на кажущуюся второстепенность, в действительности ведет к пониманию Игроком всей системы функционирования Глаза Шторма. Его разрешение является ключом к возвращению игровых миров в первозданный облик. Сюда же стоит отнести МегаКвест I, без понимания которого немыслимо выиграть поединок в Глазе Шторма.

Что же касаемо МегаКвеста II... Думается, понятно, к чему приведет проигрыш Игрока. Четвертая часть Игры будет как минимум необычна - потому как Игрока в ней попросту не окажется. И носителя Равновесия, судя по всему, тоже, - его просто не станет. Если же победное решение (кстати, мы без малейшего понятия о том, каким оно в итоге получится) все-таки сыщется, то... Посмотрим, как оно будет. Опять же - покамест неизвестно.

В целом, решения квестов окажут влияние преимущественно на Пятую Игру, однако частично скажутся также и на Четвертой (в первую очередь - МегаКвесты и восьмой Квест).

Свод Правил

В Своде Правил рассказывается механика ответов и система получения призов. Свод Правил будет публиковаться в каждом номере в том виде, как он есть сейчас (за незначительными изменениями и дополнениями).

Если вы что–либо не поймете в правилах — спрашивайте! Звоните с 16.00 до 20.00 по контактному телефону редакции, кидайте мессаги на FIDO и E–mail (самый удобный вариант), отсылайте письма через почту. Мы постараемся ответить и разъяснить все показавшиеся вам непонятными моменты.

Рекомендации по ответам

В "Танце Пожирания" представлено семь квестов. Каждый верно отгаданный квест приносит вам указанную сумму кредитов.

При отгадывании квестов мы рекомендуем вам учесть следующие моменты:

– Названия игр, когда это требуется, желательно приводить полностью (то есть со всяческими там предлогами и подзаголовками).

– Старайтесь отвечать как можно более полно: лучше вы дадите лишнюю информацию, чем забудете про что–либо сказать. Призы даются не в порядке "кто быстрее всех прислал письмо", а на основе принципа правильности и содержательности ответа.

– Вопросы, ложащиеся в основу квестов, могут содержать совершенно неправильные предпосылки, а то и откровенные подколки. Например, вам требуется назвать некую игру, предыстория которой была рассказана. Так вот — не исключено, что такой игры вообще не существует, предыстория выдумана, а правильный ответ звучит как "подобной игры нет".

– Сопровождающие текст Игры рисунки, выполненные Даниилом Кузьмичевым, мягко говоря, не являются детально точными изображениями представленных в ней персонажей. В противном случае это были бы подсказки. Определяя, как выглядит тот или иной персонаж, лучше не берите рисунки за основу, а то запутаетесь.

- Не забывайте о том, что вся Игра построена исключительно на элементах компьютерных игр. Здесь нет домыслов и нафантазированных заклинаний/персонажей, все более чем реально. Фантазия от вас потребуется только в МакроКвесте II, да и то лишь в плане логического домысливания происходящих событий.

ОК, я ответил. Как присылать?

Вы можете выслать готовый ответ по одному или нескольким квестам на любой из наших адресов:

E–mail: navigat@aha.ru
FIDO: 2:5020/863.22
Почта: Москва, 123182, а/я 2

Помимо послания, содержащего ответ (ответы), вы должны указать ваши имя–фамилию–отчество и координаты, по которым с вами можно связаться. Если можете привести свой телефон, в том числе и иногородний, — то это здорово.

А кто побеждает?

В каждом квесте победителей может быть только трое. Выигрышность определяется не по дате присылки, а по принципу **правильности** и **содержательности** ответа. Если мы и будем смотреть на то, кто раньше прислал, так разве что в случае равноценности решений. Однако квесты специально построены таким образом, чтобы избежать подобного. Цель — дать всем отгадывающим равные шансы.

И, конечно же, присылать решения требуется до установленной даты окончания приема ответов.

До какого принимаются ответы?

Прием ответов начинается с момента выхода номера журнала в свет и заканчивается через номер. Другими словами, по квестам восьмого (то есть этого) номера итоги будут подводиться за пять–десять дней до подписания в печать десятого номера. Скорее всего, этим числом станет ***25-30 декабря***.

Теоретически, у вас есть возможность целый месяц обдумывать ответы и прислать решения уже в последний момент (числа двадцатого декабря). Стоит ли поступать подобным образом? Мы бы не рекомендовали. Ведь всегда может так получиться, что возникнут два совершенно равных по правильности и содержательности ответа. И тут уж — никуда не денешься — придется нам смотреть на дату присылки...

Что же касается влияния на дальнейшее развитие Игры, то ответы по "Глазу Шторма" скажутся уже в пятой, заключительной Игре, которая пойдет в десятый номер.

Как учитываются набранные мною выигрышные кредиты?

Мы предполагаем, что Игра будет длиться в течение пяти номеров "Навигатора": ***с шестого по десятый включительно***.

На каждого, кто выиграл хотя бы один квест, заводится нечто по типу досье. Далее сумма кредитов, полагающаяся за каждый сочтенный выигрышным ответ, в этом досье фиксируется.

Например, если в шестом номере вы набрали 20 кредитов, в этом номере — 60, а в девятом — 55, то к десятому номеру у вас на "счету" будет лежать солидная сумма в 135 кредитов.

В каждом номере будут публиковаться имена выигравших сколько бы то ни было кредитов. Если вы окажетесь в числе "призеров" - вы узнаете об этом, увидев свое имя в журнале.

Каким образом я могу получить приз и какой?

Все доступные призы оценены в кредитах. Набрав, к примеру, 150 кредитов, вы можете "купить" приз, который стоит 150 кредитов или меньше. Если вы возьмете приз, который стоит, скажем, 100 кредитов, то после получения приза на счету у вас останется 50 кредитов.

Максимум кредитов, который вы можете набрать, отгадав все квесты во всех пяти номерах, равен ***1000 кредитов***. В этом номере разыгрывается ***260 кредитов*** (сложите стоимости всех десяти квестов — получите двести пятьдесят, плюс добавьте 10 кредитов, оставшиеся от Первой Игры). И чисто информативно: так как по каждому квесту может быть лишь 3 победителя, то общая кредитная стоимость Игры составляет 3000 кредитов.

Если и в дальнейшем сохранится тенденция к тому, что у выигравших будет оказываться много, однако соответственно этому кредитов на душу населения будет выпадать мало, то мы, вероятнее всего, увеличим общую стоимость Игры (т.е. разыгрываться будет не 3000 суммарных кредитов, как сейчас, а больше). Список призов уже пополнился и, возможно, будет еще пополняться, так что подобный шаг представляется вполне осуществимым.

<u>Автор идеи: Денис Чекалов</u>
Над "Глазом Шторма" работали:
Геймер (сюжет, квесты),
Иван Самойлов (летописное изложение),
Андрей Шевченко (идейная поддержка и "бета-прочитинг").
Иллюстрации — Даниил Кузьмичев

Призы по Игре

(все условия получения призов оговариваются в Своде Правил)



Никита

Паркан: Imperial Chronicles..*80 кредитов*

1С и Snowball Interactive

Pike: Операция Громовержец (обновленная версия)....................*75 кредитов*

ДОКА

1. *"Международный чемпионат ралли"*..........*90 кредитов*
2. *"Третий Рим: Борьба за престол"*..........*90 кредитов*
3. *"Противостояние"*..........*80 кредитов*
4. *"Сказки на бересте"*..........*60 кредитов*
5. *"Киеко и потерянная ночь"*..........*60 кредитов*
6. *"На сопках Маньчжурии"*..........*60 кредитов*
7. *"Гитарные хиты"*..........*50 кредитов*
8. *"Русская рыбалка"*..........*50 кредитов*



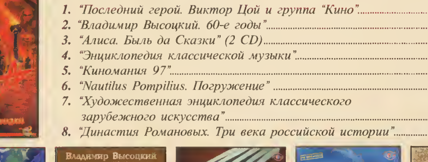
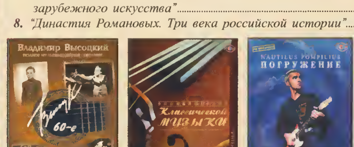




КОМИНФО



1. *"Последний герой. Виктор Цой и группа "Кино"*..........*65 кредитов*
2. *"Владимир Высоцкий. 60-е годы"*..........*65 кредитов*
3. *"Алиса. Быль да Сказки" (2 CD)*..........*65 кредитов*
4. *"Энциклопедия классической музыки"*..........*65 кредитов*
5. *"Киномания 97"*..........*50 кредитов*
6. *"Nautilus Pompilius. Погружение"*..........*50 кредитов*
7. *"Художественная энциклопедия классического зарубежного искусства"*..........*50 кредитов*
8. *"Династия Романовых. Три века российской истории"*..........*50 кредитов*




ILM

(The Internet Service Provider)

Разыгрывается доступ в Интернет через ILM

80 часов ....*140 кредитов*
40 часов ....*75 кредитов*
20 часов ....*40 кредитов*
10 часов ....*20 кредитов*

Multimedia Service

1. *Джойстик Gravis PC GamePad Pro*..........115 *кредитов*
2. *Джойстик Gravis BlackHawk*..........115 *кредитов*
3. *Джойстик Logitech Wingman Extreme*..........145 *кредитов*
4. *Джойстик Gravis Firebird 2*..........180 *кредитов*
5. *Звуковая карта Gravis UltraSound Plug'n'Play*..........250 *кредитов*
6. *Звуковая карта Turtle Beach Tropez Plus (TBS–2001)*..........350 *кредитов*
7. *MIDI клавиатура FATAR StudioLogic 161*..........495 *кредитов*
8. *Устройство для записи компакт–дисков Philips CDD2600*......560 *кредитов*



Любая игра (box) из ассортимента..........175 *кредитов*

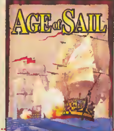
(Комментарий от редакции: все новые игры на Multimedia Service появляются раньше, чем где бы то ни было в России. Вы можете заказать любую из числа того, что отыщете на прилавках магазина фирмы).

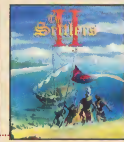


ElectroTECH Multimedia

1. *Age of Sail*..........150 *кредитов*
2. *Comanche 3.0*..........150 *кредитов*
3. *Diablo*..........150 *кредитов*
4. *Heroes of M&M 2: The Price of Loyalty*..........150 *кредитов*
5. *Phantasmagoria II: A Puzzle of Flesh*..........150 *кредитов*
6. *Privateer II: The Darkening*..........150 *кредитов*
7. *The Settlers II: Veni, Vidi, Vici*..........150 *кредитов*
8. *Theme Hospital*..........150 *кредитов*
9. *X–Wing vs. TIE Fighter*..........150 *кредитов*
10. *Megasixpak*..........150 *кредитов*
    (Terra Nova, Fantasy General, Actua Soccer, Comanche, Chaos Overlords, Magic Carpet 2)..........150 *кредитов*











А также

1. *Мультимедийная энциклопедия "Тайны 800 игр" (Акелла)*......15 *кредитов*
2. *Подписка на "Навигатор игрового мира", 6 месяцев*..........50 *кредитов*

СуперПриз

Мультимедийный Компьютер,

предоставляемый фирмой Multimedia Service.

СуперПриз получает тот из участвующих в Игре, кто набирает больше всего кредитов по итогам всех пяти номеров.



"Сага о Трех Мирах"

подведение итогов

Часть Первая, Квест №1

Ситуация: Волею Неверия два мира слились воедино, и в их ткань вторглось Зло третьего мира. Одна из игр стала первоосновной. Вторая проявилась в ней рядом различных инородных элементов. Третья же обрушилась на получившийся симбиоз нашествием Зла, возглавил которое наместник Неверия, Балрог.

Задача: Назвать все три игры, а такжс указать как можно больше инородных элементов, привнесенных второй игрой в мир первой.

Решение: Myst как первоосновный мир, The 11th Hour как проявляющийся в нем всевозможными второстепенными элементами, адские орды Diablo как силы вторжения. Инородные элементы The 11th Hour, привнесенные в мир Myst: ванна с кровью и головоломка с пауками, надпись на ракете, маятник на часовне (!), головоломка с фрагментом шахматного поля, видение усадьбы, хохоток Генри Стауфа, головоломка с книгами, череп с бегающими глазками, мраморная лестница и полупрозрачные тени (смесь с Diablo), библиотека и так далее.

Победители: Станислав Н. Орехов (Моск. обл.), Михаил Кашаев (Мытищи), Дмитрий Терехин (***@global-one.ru).

Комментарий: Как и предполагалось, данный квест особенных проблем у народа не вызвал. Конечно, неверные ответы проскакивали (например, кое-кто умудрился перепутать The 11th Hour с Commanche 3, а как инородный элемент была названа некая взлетно-посадочная полоса в пустыне :-). В остальном же победители определялись исключительно по количеству перечисленных элементов (впрочем, всех не перечислил никто).

Последствия решения: Миры Myst и The 11th Hour оказались разделены. Собственно, мы ни секунды не сомневались в том, что здесь так оно и случится.

Часть Вторая, Квест №2

Ситуация: Существо в огненной пустыне рассказывает загадку (в сущности, это сюжет некой игры), на которую Игрок сразу не может дать правильного ответа.

Задача: Ответить на поставленные в загадке вопросы.

Решение (приводится ответ Артема Зуева): "Имя смельчака, дерзнувшего отправиться в одиссею, чтобы отобрать камни у чудовищ, - Квикторп. А движущие им мотивы: 1. Вернуть мир и покой на планету. Впрочем, на эту цель Торпу глубоко наплевать... 2. Вернуть в деревню лето и свет. Хотя, честно говоря, вечная зима его тоже не особо напрягает. Но так сказал старец... 3. Заслужить любовь своей девушки (для особо любознательных - ее зовут Ванетт). У меня сложилось такое впечатление, что именно эта задача является для Торпа первостепенной..."

Победители: Артем Зуев (Москва), Тимур Сохадзе (***@gp49.postkk.krasnoyarsk.su), Николай Гулякин (Санкт-Петербург).

Комментарий: Балрог вкратце рассказал предысторию Fable, потребовав назвать имя главного героя и двигавшие им мотивы... Многие посчитали, что такой игры не существует вообще. Особенно знаменателен здесь был следующий ответ: "Ахинея эта загадка, *я* отправился в эту страну, а мотивы мои - побольше кредитов заработать.". В целом логично, но несколько не по теме. :-))

Впрочем, игру разгадали многие, персонажа - соответственно. А вот мотивы... Люди, в будущем читайте вопросы внимательнее! "Мотивы" - это побуждения, а не цели, которые требуется достичь! И совершенно необязательно было здесь всю предысторию пересказывать.

Последствия решения: Потому как отгадано, то никаких последствий.

Часть Третья, Квест №3

Ситуация: "...Повелитель Ненависти! Владыка Разрушения! Вы были надменны — но где вы сейчас? Остался лишь я, третий из трех! Я гряду! Эй, мир, которому не суждено быть! Приветствуй Властелина Ужаса!"

Задача: Назовите имена всех трех владык ада и вкратце расскажите, что случилось с первыми двумя.

Решение: Речь идет о предыстории Diablo. Истинные имена адской троицы: Мефисто, Повелитель Ненависти (Mephisto, the Lord of Hatred); Баал, Владыка Разрушения (Baal, the Lord of Destruction); Диабло, Властелин Ужаса (Diablo, the Lord of Terror). Вкратце это звучит так (вообще предыстория по объему примерно на три журнальных страницы и основывается на реальных летописях):

Происходило противостояние между Адом и Раем, звавшееся Войной Греха. По ходу этой длившейся множество столетий войны в Нижнем Аду назрел некий конфликт, приведший к тому, что три величайших владыки Ада - Мефисто, Баал и Диабло - были изгнаны в наш мир, где, собственно, противостояние и продолжилось. Обитатели Рая вручили магам ордена Хорадрим три камня души, которые могли стать темницами для адовых владык. Единственная сложность состояла в том, чтобы сначала требовалось уничтожить смертное тело владыки, а потом уже заточать в камень его душу. Маги преуспели в отношении Мефисто и Баала, отловив их на Востоке. С Диабло все обстояло не столь просто, но это уже не есть тема данного квеста.

Победители: Дмитрий А. Карпов (Москва), Иван Курохтин (***@kurohtin.ryazan.ru), Павел Данилов (Реутов).

Комментарии: Бедные-несчастные Serpent Raiders! Многие отвечающие сочли, что именно о трилогии Heretic/Hexen/Hexen2 речь-то и идет. Хорошо, что квест второстепенный, а то быть бы им в третьей Игре!..

Последствия решения: Так как и второй, и этот квест были разгаданы, то никаких последствий. Вроде бы. В действительности некоторое не самое приятное последствие все же есть, но лучше мы о нем расскажем в ответах на Третью Игру.

Часть Четвертая, Квест №4

Ситуация: Человек внутри ледяной глыбы потерял память и молит о помощи, говоря, что раньше он не был "тем, во что превратился сейчас".

Задача: Назовите его имя. Будет также неплохо, если вы объясните, что именно произошло в его секте (или клане...) и почему он выглядит сейчас именно таким образом.

Решение: Sub-Zero из Mortal Kombat III (именно из этой части). Клан Lin Kuei принимается переделывать своих ниндзя в киборгов, лишенных души. Sub-Zero, не особо воодушевившись подобной перспективой, бежит и по законам клана подлежит смерти. Вместе с ним бежит Smoke, но оказывается пойман и соответствующим образом переделан. В погоню за Sub-Zero отправляются в итоге трое киборгов: Cyrax, Sektor и Smoke. Когда Sub-Zero встречает Smoke'а, он помогает ему восстановить память и они вновь становятся соратниками. Дальнейшие события не столь важны. Что же касается переделки Sub-Zero, то властью Неверия он оказался конвертирован в киборга подобно Smoke и практически потерял память; он погружен в лед, так как в результате "конверсии" собственное оружие обратилось против него.

Победители: Павел Карпов (Москва), Алексей Макаров (***@environment.chem.msu.ru), Михаил Заславский (Москва).

Комментарий: Добрая треть отвечавших на данный вопрос пришла к выводу, что речь идет о Лексе из Bioforge. Мелькали также мнения насчет "Калеба из Blood" и "Silencer из Crusader". Н-да, господа, не отгадать Sub-Zero!.. Кстати, как выяснилось, сюжет Mortal Kombat многие тоже не знают. Прискорбно.

Последствия решения: Игрок получил Сподвижника, то бишь Sub-Zero. Однако, в силу ваших ответов, Сподвижник нес в себе концепцию Bioforge. Вступив в битву между Игроком и Балрогом, Sub-Zero невольно спроецировал на второго некоторые

элементы этой концепции. Вполне достаточно, чтобы Неверие смогло этим в дальнейшем воспользоваться (см. МегаКвест I к третьей части Игры).

Часть Пятая, Квест №5

Ситуация: У игрока пять заклинаний для того, чтобы повергнуть Балрога, а вместе с этим и повернуть вспять нашествие Зла. Но лишь одно из заклинаний способно достичь цели.

Задача: Назвать это заклинание и объяснить, почему выбрано именно оно, а не какое–либо другое (в данном случае ответ без объяснения не считается правильным). Если Сподвижник назван верно, то Игрок может применить второе заклинание в случае неудачи с первым.

Решение (приводится ответ Veles): "Итак, Барлог - самый сильный из Крылатых Повелителей в Diablo. Ему абсолютно не страшны заклинания огня, следовательно, Огненный Шар и Апокалипсис отпадают (кроме того, Апокалипсис уничтожит Сподвижника). Проклятие Камня предполагает наличие холодного оружия, которое на данный момент отсутствует. Вероятность того, что оно может быть у Сподвижника, не играет роли, так как предполагается, что можно обойтись и без Сподвижника. Глаз Шторма вообще отсутствует в Diablo, следовательно, его тоже можно вычеркнуть. Таким образом, остается одно-единственное заклинание - Молния, которое и будет в данном случае самым эффективным."

Балрог (Balrog) появляется на поздних уровнях Diablo. Обладает полнейшим иммунитетом к огню и способностью частично противостоять магии. Против него из приведенных пяти заклинаний нормально действуют только Молния и Проклятие Камня. Второе отпадает по сюжету - камень разбивать нечем и некому. Разве что, как было в одном из ответов, сначала превратить в камень, а потом, пока Сподвижник сдерживает орду нечисти, шарахнуть Молнией.

Победители: Александр и Максим Кошелевы (Москва), Павел Данилов (Реутов), Veles (***@cityline.ru).

Комментарии: Многие поняли, что речь идет о Diablo. Но ошибкой многих отвечавших стала попытка объяснить, какое заклинание применять, с "философско-литературных" позиций, в то время как все было железно основано на фактах. Самого Балрога не отгадал почти никто (человек пять). Зато несуществующий Глаз Шторма применило 50 процентов отвечавших! Им - наши (и Неверия) поздравления. Вашими усилиями родилась Третья Игра с одноименным названием.

Последствия решения: Читайте третью часть Игры - "Глаз Шторма".

Часть Первая, дополнительный Квест 'А'

Ситуация: По мере своих странствий Игрок встречает несколько конкретных проявлений взаимопроникновения миров трех игр.

Задача: Назовите первый по ходу развития сюжета эпизод, где можно наблюдать элементы сразу всех трех игр, и перечислите эти элементы с указанием, какие из них к какой игре относятся.

Решение: Остров, море и часовня - Myst. Фрагмент шахматной доски на волнах и маятник в часовне - The 11th Hour. Четыре демона на доске (два из них - уменьшенные копии Балрога) - Diablo.

Победители: Не отыскались.

Комментарий: Простейший вопрос, отгаданный очень многими (15-20 человек). Однако ни один (!) не обратил внимание на то, что маятника в часовнях не бывает по определению..! Зато рядом с шахматной головоломкой в The 11th Hour стоят напольные часы. С маятником. Короче говоря, в будущем внимательнее относитесь к деталям.

Последствия решения: Неиспользованные 30 кредитов из квеста перенесены на Третью Игру, вот и все последствия. Какое счастье, что этот квест был на 100% дополнительным!..

Hall of Fame

Павел Данилов	75 кредитов
А. М. Кошелевы	60 кредитов
Veles	40 кредитов
Артем Зуев	25 кредитов
Тимур Сохадзе	25 кредитов
Николай Гулякин	25 кредитов
Павел Карпов	25 кредитов
Алексей Макаров	25 кредитов
Михаил Заславский	25 кредитов
PcDuck	20 кредитов
Станислав Орехов	15 кредитов
Михаил Кашаев	15 кредитов
Дмитрий Терехин	15 кредитов
Дмитрий Карпов	15 кредитов
Иван Курохтин	15 кредитов

Часть Четвертая, дополнительный квест 'Б'

Ситуация: "Рогатый демон и краснокрылая красотка дружно бухаются за борт; вскоре слышится всплеск. (...) ...смертная битва погружающихся в пучины океана рогатого демона и краснокрылой красотки".

Задача: Каким образом столкновение демона и краснокрылой объясняет, какое заклинание должен применить Игрок?

Решение: Никаким образом не объясняет. Как доказательство можно выдвинуть тот факт, что демон и красотка являются персонажами Diablo, а стравливающего монстров заклинания в игре нет. Если же влияние и есть, то оно означает, что заклинание Глаз Шторма применять не стоит, так как оно не из этой игры (и вообще непонятно откуда).

Победители: Павел Данилов (Реутов), PcDuck (Москва), Александр и Максим Кошелевы (Москва).

Комментарий: Вопрос почти ни у кого не вызвал затруднений. С помощью боя демона и красотки были обоснованы все пять заклинаний, какие есть, а также некоторые их сочетания. Кое-кто, правда, все же докопался до истины - одна вот только незадача, что методом тыка, т.е. назвав несуществующими половину игр из квестов. Победителями же стали те, кто логическим путем вышел на "никаким образом" и смог дать этому хоть какое-то разумное обоснование.

Последствия решения: Квест дополнительный, поэтому их нет.

В Игре "Сага о Трех Мирах" приняли участие:

E-mail и FIDOnet: Alex, Алексей Родичев, Veles, Дмитрий Терехин, Andrey, Иван Курохтин, Dream Master, Николай Дмитриев, Алексей Гимон и Дмитрий Вотенцев, Тимур Сохадзе, Павел Шарипов, Михаил Заславский, Олег Челомбитко, Max J. Strakhov, Алексей Александров, Алексей Макаров aka Master, Александр Домбровский и другие

Почта: Михаил Панфилов, Никита Скоробулатов, Александр Петров, Владимир Габров, Игорь Золотарев, Дмитрий Карпов, Иван Скоробулатов, В.В. Носов, Сергей Грунской, Фарид Гусманов, Иван Иванов, Валерий Чепелев, Денис Снопко, Антон Данилов, Игорь Фрид, Александр и Максим Кошелевы, Павел Безруков, Дмитрий Стрелков, Дмитрий Блинков, Алексей Маслов, Станислав Орехов, Вячеслав Новичков, Александр Усачев, Николай Ширяев, Михаил Лунин, Павел Лялин, Александр Аграфонов, Денис Гладышев, Степан Зотов, Павел Данилов и Андрей Болотских, Михаил Кашаев, Николай Гунякин, Павел Карпов, Василий Жундриков, Леонид Соколовский, Артем Зуев, Сергей Пустынский, Дмитрий Краюхин, Дмитрий Фатуев, Денис Соколов, Роман Филатов, Евгений Карпов, PcDuck, П.С. Шульга и другие

Огромное спасибо всем. Какими бы побуждениями вы не руководствовались, будь то прозаическое желание заработать кредиты / попытка проверить свои знания по играм / интерес к развитию самой Игры, но без вас бы третьей части, "Глаза Шторма", попросту не возникло. И как ни многотрудно для нас тщательно анализировать все присылаемые решения, тем не менее - это просто здорово, что столь многие откликнулись и приняли участие. Правда, при этом "неИгровая" почта по содержанию журнала поступать практически перестала... Ну да впрочем это уже частности, разве нет?.. ;))

Приветствую!

Сразу хочу разочаровать всех тех, кто не увидел меня (в смысле – моей физиономии :) в предыдущем номере и искренне тому обрадовался. То была не более чем временная отлучка. Кстати, не появившись тогда в "Навигаторе", я зато в том же месяце мелькнул на страницах рекламного каталога "Страна игр" (это который №7), ближе к концу. Не скажу, что меня там напечатали в полный рост и во всю страницу, но все равно приятно. :)))

Ну да ладно, ближе к делу. На сей раз раздел Почты получается дискуссионным. В прошлом номере я имел неосторожность тиснуть сразу три проблемных письма. Первое было о содержании журнала, второе – по поводу постоянной необходимости приобретения более современного железа из-за появления более технологически-придирчивых игр, третье – к вопросу об отношении к компьютерно-игровому пиратству. Как и следовало ожидать, затронутые тематики породили живой отклик в народных массах. Про ваши отклики далее речь и пойдет.

Для тех, кто не читал предыдущей Почты (пропащие люди...:), я буду приводить краткие пересказы перечисленных ранее посланий.

Письмо Первое

О содержании журнала

"Ребята, сколько можно писать об игрушках? Не пора ли выделить их отдельной строкой, или рубрикой, обозвав это дело "отстоем"? А большую часть журнала посвятить играм. Их ведь не так много." Иными словами, автор предлагал рассказывать лишь о безусловно хитовых играх, обходя вниманием все прочее. Причем, как поклонник wargame и автосимуляторов (не аркадных – именно симуляторов), автор склонялся к мнению, что им требуется посвящать насколько возможно значительное внимание. Потому как в 3D action и в real-time стратегиях,, например, редко когда появляется что хорошее, а потому будет достаточно из каждого названного жанра брать по одной игре на номер. Помимо того, проскользнул призыв убрать хинты и коды (цитата: "Я вообще категорический противник всяческих cheats, hints и т.д. И видеть их не хочу ни в каком журнале. Зачем? Зачем убивать игру, превращая ее в игрушку? Посмотреть красивые картинки и насладиться украденной победой? Как мелко плавают подобные "игроки"...)."

Автор письма – ***Андрей Баранов***

Комментарий

По данному вопросу мнения прозвучали самые различные, однако не нашлось никого, кто бы целиком и полностью поддержал точку зрения Андрея Баранова. Единственное, что вызвало разногласия, так это вопрос о том, надо ли ставить в журнал коды к играм. Кто-то твердо убежден, что необходимо, и таковых большинство. Иные же, каковых меньше, полагают, что коды не нужны, реже – хинты не нужны, и совсем редко – солюшены не нужны.

Хотелось бы вопрос с кодами и прочим, что им сопутствует, закрыть раз и навсегда (надоел он уже, откровенно говоря). Кто не хочет – пусть эти рубрики не читает. Слава Всевышнему, не одними кодами жив "Навигатор". Преобладающее мнение здесь таково: коды нужны на случай, если застрял где-нибудь в игре и не можешь пробиться дальше. Может, у тебя монитор темный, и ты в принципе не можешь разглядеть той пикселеобразной каши в углу, которая в действительности является головой демона, открывающей портал в седьмое измерение. А может, у тебя система глючная, и на сто семьдесят седьмом уровне (из двухсот тысяч) машина гадким образом повисает, так что хоть священника приглашай на отпевание. Самое же вероятное – ты просто не можешь что-то сообразить (может, у тебя мозги закручены в другую сторону, нежели у разработчиков) или попросту твоего игрового таланта не хватает, чтобы одним десантником пятерых кибердемонов в комнате метр на метр из двустволки укокошить. Дальше что, бросать полюбившуюся игру и покупать новую?.. Мне кажется, что здесь сказано все. Пока будет "Навигатор", в нем будет максимум кодов, хинтов и солюшенов, которые мы сможем: а) найти, б) проверить/отыграть/отпроходить, в) самое сложное – уместить на страницах номера.

Далее обращаюсь к тем высказыванием по данной теме, которые показались мне интересными.

Ответ Первый

"Проблема выбора всегда была наиболее сложной во всех аспектах нашей жизни, но в данном случае я поддерживаю "Навигатор". Я уверен, что вы должны рассказывать о слабых играх, чтобы помочь игрокам. Но подобные игры не должны занимать слишком много места (review на полстраницы будет достаточно). Однако подчас авторы оказываются слишком эмоциональны, когда игра не удовлетворяет ожиданиям, и принимаются перечислять все ее недостатки."

Антон Одинцов

Комментарий:

Логично, между прочим. Но тут есть два весомых (килограмм под тонну каждый) момента.

Первый момент. Да, написать о левоватом гамезе на полстраницы можно. Но только при условии, что это аркада. А если это некая вся из себя навороченная стратегия? На то, чтобы пересказать самые азы ее концепции, уже страницы две надо. И еще с полстраницы на выражение мнения по поводу этой самой, не сказать хуже, концепции. Ведь тут принцип какой? – мы стараемся дать читающему возможность сформировать собственное мнение, для чего накидываем все необходимые факты. Плюс добавляем свою точку зрения, подкрепляемую рейтингом. А если ограничиться тем, что поставить несколько обзывательств и доукомплектовать всю эту радость несколькими особо отстойными скринами (для подтверждения мысли), то где же наша объективность после этого будет? Верно – именно там она и будет. Полностью согласен.

Второй момент. Опять же – к вопросу об объективности. Мы считаем гамез полным suxx. Другие же считают, что это мы – полный suxx, если мы считаем этот рулезнейший гамез полным suxx'ом. В общем, не согласны с нашей позицией. Мы напишем полстраницы – и посыпятся на нас возмущенные возгласы "а чего так мало!?", вот, дескать, обложили голословно, воды ядовитой налили, а даже и в игре не разобрались! Оно и выглядит, что не разобрались, если в статье мало сказано...

Вообще же, некий выход из этого тупика мы уже, кажется, придумали. Правда, это полностью противоречит всему мною только что сказанному. :)) Но я еще и не назвал третьего момента. Сводится он к тому, что практически нереально рассказать обо всех сколько-нибудь заметных играх, которые появляются. Здесь никакого журнального объема не хватит, хоть он тысячу страниц будет. В связи с этим планируется ввести кое-какую новую рубрику. Но пока только планируется – там посмотрим. А соответственно, покамест попусту сотрясать воздух ее описанием не стану. Могу только сообщить, что ее инициатором является ваш покорный слуга. :))

Ответ Второй

"Единственное по-настоящему лишнее (imho) в журнале – это подробное описание платных on-line игр. Один из моих знакомых (очень прямой человек) однажды сказал: "Я не хожу на эротические фильмы и компьютерные выставки – чтобы зря не облизываться". Для того, чтобы играть в такую игру, ее надо оплатить с помощью кредитной карты, а многие ли могут похвастаться ее наличием? Довольно распространенные у нас дебитные карточки для передачи денег через Internet непригодны; чтобы получить настоящую кредитную карточку, надо иметь счет с полутора-двумя тысячами долларов, и рисковать потерять эти деньги, пересылая номер карточки на другой конец света... Я не "новый русский", который покупает вещь за две цены только тогда, когда не может купить за три. Готов поспорить, что среди Ваших читателей таких немного (косвенное доказательство: "русская мафия" в платной игре Ultima-Online, в которой player-killing даже более в моде, чем в Diablo, состоит из десятка человек. Сравните с сотнями русских на Battle-Net). Это положение, конечно, изменится – когда закончится кризис..."

Михаил "Mikk" Цукерман

Комментарий:

С недавних пор мы тут пришли к такому же заключению. Тем более что онлайновых чудо-юд сейчас до фига лезет, и всех их переписывать – можно с ума за разум свихнуться. Вероятнее всего, мы будем рассказывать о наиболее выдающихся среди ожидающихся в разделе preview (так, для создания общего информационного фона), но и только.) "Когда закончится кризис" – тогда к ним и обратимся по-серьезному.

Ответ Третий

"(1) Я не понимаю тех пессимистических личностей, которые плачут, что хороших игр больше не делают. Акститесь, милые! Да, полно хороших игр, другое дело, что посредственных гораздо больше. Причем вот что интересно. Ну разве можно критиковать, чуть ли не оскорбляя (это уже про вас, журналистов) не слишком удачные игры. Люди, между прочим, потратили громадное количество времени, денег и энергии даже на середнячную игру (а кто сказал, что писать игры просто?).

Критиковать тоже надо с умом. Нет плохих игр – есть игры опоздавшие и недоделанные. А то давайте организуем журнал "Навигатор игрового журнального мира" и будем выставлять рейтинги вашим рецензиям (у-у, как все запущено...).

(2) Впрочем, хватит о грустном. Чтобы больше не упоминать ваше творчество, хочу лишь спросить вот что – почему так сильно

разнятся рейтинги на некоторые игры в вашем журнале и в некоторых других (российских). Причем разнятся полярно "круто-отстой". Примеры: Shadow of the Empire, WAR inc., Speedboat Attack и др. Люди, конечно, разные, но все-таки... Как бедному покупателю-читателю ориентироваться?"

Andy J. Homark

кто хочет ответить - может бросать мессаги на relcom.games
(цифры в тексте проставлены мной - чтоб проще отвечать было)

Комментарий:

(1) Странно. Вероятно, Andy J. Homark является российским (или не совсем российским?..) разработчиком из числа тех, что штампуют третьесортные игрули в надежде на то, что "сначала пусть купят, а потом хоть трава не расти". Потому как именно от таких разработчиков обычно исходят подобные мнения. Да, люди вложили свой труд, и названный труд легким не был. Да, возможно, они чего-то недоработали или не смогли. Дальше что? Вообще-то, играющие за их несъедобные "продукты" деньги в магазинах платят. Может, нам журнал в описаловку превратить, а рейтинги вообще не ставить?.. Не успели доработать - их проблемы, тогда нечего было выпускать с давящей на уши рекламной помпой. Не сумели - нечего было браться. Надеюсь, у "Навигатора" немного читателей, которые думают также, как и автор приводимого выше письма. Кому нравятся иные статьи - читайте рекламные каталоги по играм, там все славно и по-доброму.

(2) Рейтинги разнятся, потому что сколько журналов, столько мнений. Чьим рейтингом руководствоваться? Во-первых, если нам удалось в статье толком рассказать про игру, то одно это дает возможность сформировать собственное мнение. Во-вторых (и это важнее), идеально покупать два-три игровых журнала. Если, конечно, финансы позволяют.

И, к слову, давно хотел высказаться по поводу рейтингов, а то нас уже затерроризировали полным недопониманием, откуда чего берется. Заодно это будет ответом на предложения публиковать по два мнения (видимо, сотрудников редакции) по особо хитовым играм - у нас это невозможно, и ниже сказано, почему.

В "Навигаторе" рейтинг создается на основе мнения трех-четырех человек как минимум, и так во всех случаях. Каждую игру отыгрывают до какого-то этапа или два человека, или больше, прочие просматривают мельком. Т.е. это уже не мнение одного человека. Далее, сам рейтинг является средним арифметическим от пяти критериев (всем атеистам дозволяется проверить на калькуляторе), из которых основные - Игровой интерес и Графика. Если игра получает рейтинг, скажем, 7.6 за счет графики, музыки и оригинальности (Ценность для жанра), а Игровой интерес и Мнение автора ниже шестерки, то это уже, мягко говоря, не хит. Можете на общий рейтинг не смотреть, а поглядывать только на более значимые для вас критерии.

На этом я завершаюсь по всему тому интересному, что всплыло в ответах на Первое Письмо, и перехожу ко Второму. С ужасом осознавая, что понафилософствовать хотелось бы еще многое, а места - всего на три страницы (т.е. до крыши, и больше нельзя). Н-да, может, какое review выкинуть... Так ведь глав.ред. пришибет...

Письмо Второе

О вреде прогресса

Понятно, что постоянно приходится производить upgrade своего компьютера в ответ на постоянно повышающиеся запросы нового программного обеспечения, в том числе и новых компьютерных игр. Например, одной из таких необходимых деньготрат явился 3Dfx. Более глобальный пример - 486-е машины, которые два года назад были вполне современными, ныне поневоле пришлось менять на Pentium'ы. Автор письма сетовал на то, что на PC практически невозможно создание единой платформы, которая бы держалась годами и не требовала никаких upgrade'ов, и проявлял сдержанную зависть к приставкам по этому поводу.

Автор письма - **Jerry Filton "FLITBUSTYER"**

Один из Ответов

"Не могу не согласиться с автором второго письма, по поводу этих 3Dfx и т.п., так как я тоже не миллионер, да и не буду никогда. Хотя, с другой стороны, прогресс движется, а не стоит на месте. В противном случае мы бы до сих пор играли в Wolf'a, а не в Quake'у. И если Flitbustyer'у не нравятся изменения на компьютерном рынке, пусть купит себе PlayStation или Nintendo 64, они редко меняются. И, как говорил автор, купить приставку "...и в ее рамках в течении нескольких лет играть...".

Dimmok

Комментарий:

Подписавшийся как Dimmok совершенно точно выдал среднее от всех тех мнений, которые пришли в редакцию по данному вопросу. Нужна игровая платформа? Приставки ждут тебя, друг, и плачут по тебе крокодильими слезами с расплывчатого экрана телевизора. Не хватает денег на 3Dfx? Можно посочувствовать - это действительно крайне крутая вещь и это уже стандарт, так что рано или поздно все равно покупать придется. Единая платформа на PC не появится - у Intel планы на 10 лет вперед расписаны, и Pentium 400 уже существует (и давно - его сейчас, кажется, тестируют). Однако коли уж совсем припирает - то можно подойти к проблеме и с другой стороны.

Сейчас появляется куча относительно неплохих игр - не фонтан, но все же. Ежемесячно от пяти до десяти на жанр. Во все поиграть времени у тебя, скорее всего, не хватает. Так отлично - покупай все то, что вышло за последний год, и забудь про upgrade'ы, пока в это все тщательнейшим образом не поиграешь. Можешь еще по старым архивам пройтись - если не вглядываться в 320x200x256 графику, так там много чего стоящего для тебя отыщется. Вполне нормальное решение проблемы, между прочим. Однако же, до подобного выхода из ситуации никто не додумался. А почему?

А элементарно: все хотят играть в новье. В то, что круче по графике, свежее по идеям, неординарнее по играбельности. В то, во что играет товарищ по подъезду, иначе зависть к нему заставит на мышином хвосте удавиться (и накарябать в посмертной записке: "положите мне на могилу 3Dfx..."). Да, не очень здорово, что приходится upgrade'ы каждый раз делать. Но так уж сложилось - ничего не поделаешь. А единственные два выхода (приставки или старые игры) - названы.

Да, было еще предложение публиковать ту конфигурацию компьютера, которую сейчас стоит покупать, если играешь в игры. Вот здесь ответ простой (везде бы так!): см. конфигурации, указываемые в preview, и сверяй по датам, какая игра на какие месяцы и годы запланирована. Оптимальная конфигурация на сегодня - Pentium 150, 32 Mb RAM, 2 Mb Video RAM, плюс необходимость 3Dfx для всего 3D. И нечего на меня шпинять -- не я ее придумал. Жизнь такая.

Думается, что здесь тема на покамест более-менее исчерпана, и можно переползать к... хмммн-да...кхе...аминь...

Ну, в общем, вы поняли.

Вопрос Третий

О пиратстве

"Я предлагаю создать на страницах вашего журнала полосу, посвященную ***борьбе с борьбой с компьютерным пиратством***, где будут публиковаться опросы простых игроманов, их мнение по данному вопросу." Такова была основная мысль опубликованного письма.

Автор письма - **Александр Усачев**

Комментарий:

В прошлом номере через Почту был брошен призыв об открытой дискуссии по компьютерно-игровому пиратству. Три интервью по этому предмету вы можете прочесть здесь же, в Gamer's Zone. Что же касаемо раздела Почты и ваших писем, то...

Начну с того, что не пришло ни единого отклика, где бы выражалась противопиратская позиция. Все написавшие в целом сходились к тому, что без пиратских компактов они бы попросту не смогли играть в игры, потому как купить лицензионную копию стоит слишком дорого. Ясное дело - существуют и другие мнения, однако до меня ничего подобного не доходило. Может, почта плохо работала?..

Привожу наиболее неординарные высказывания. Спорить ни с чем не стану, кроме отдельных позиций, - как мы условились с Самойловым, нашим гл-ред'ом, свое мнение не высказываем - дабы сохранить объективность.

Ответ Первый

"Компьютерные пираты нужны! И пускай кто-нибудь попытается меня в этом разубедить. Ведь, говоря начистоту, 99% московских геймеров покупают компакты в Митино или на Горбушке. В то же время я вполне осознаю, что это противозаконно, но вся моя натура очень сильно сопротивляется тому, чтобы заплатить 55-150$ за Win95, прозванный в народе сами знаете как. (...) Что касается борьбы с борцами против пиратов, то этих борцов против пиратов что-то не очень видно (по-моему, они осознали всю бесплодность их предприятия и ушли в партизаны). (...)

Задавить пиратов можно исключительно очень сильным снижением цен на лицензионные компакты, и никак иначе. Я готов заплатить за лицензионный компакт больше, чем за пиратский, но не настолько же!"

As <*@mail.sitek.ru>**

Комментарий:

В действительности антипиратская ассоциация существует, и отнюдь не в "партизанах". В ее состав входят фирмы "SoftClub", "Agaroun Company" (учредитель "Страны игр", собственно говоря), "СоюзМультимедиа", "Битман", "Бука", "Compulink" и российское представительство "Sony". Ассоциация основана 11 августа 1997 года. Учитывая то, что функционирует Ассоциация пока что всего три месяца, говорить сейчас о каких-либо конкретно предпринятых мерах с ее стороны рановато. Вообще же, если какая-либо из названных фирм изъявит согласие, то мы с удовольствием выслушаем мнение ее представителей по вопросу компьютерно-игрового пиратства, в том числе и о том, каким образом и в каких масштабах видится им борьба с ним.

Все прочее, сказанное в письме, оставляю без комментариев. Повторюсь (и более повторяться не буду), что своего мнения по данному вопросу я в этом номере высказывать не стану. И еще раз добавлю, что в Почте публикуются именно мнения тех, кто прислал письма. Как говорится, уж что понаписали, то понаписали... :)

Ответ Второй

"Я считаю, что в России пиратство необходимо игрокам, т.к. лично я не могу себе позволить покупать одну игру за 200-300 тыс.! Я приезжаю на Горбуху, Митино или ВВЦ и за 20-40 тыс. покупаю замечательные сборники (иногда и одноигровки). (...)

Но, как ни странно, у меня есть принципы. Наши игры (Parkan, Twigger, Русская Рулетка) я покупаю только лицензионные."

Арсений Толстиков

Комментарий:

В высказываниях по пиратской тематике периодически проскальзывали мысли о том, что надо российские игры покупать только лицензионные, а уже все зарубежные – в пиратском варианте. Тому однозначно выявляются три причины. Во-первых, российские игры не так дорого стоят – тысяч по 150 в среднем (вспомните цены на "золотые" компакты – те по сто и больше были). Во-вторых, российские игры не так-то просто купить в пиратском варианте. Во всяком случае, в Москве. И в-третьих – есть такое понятие, как патриотическое чувство. Наше игроделанье не особо богато, и пиратские тиражи ему здорово вредят.

Ответ Третий

(в письме приведены два варианта исхода борьбы с пиратством).

"1. Пиратство искоренено. Производители довольны, хотя доходы их не выросли, но чувство морального удовлетворения налицо. Мелкие торговцы hardware разоряются по причине обвального падения объема продаж, крупные переходят на корпоративных заказчиков (если кому-то кажется, что я преувеличиваю, пусть прикинет долю продаж легального ПО в России). Бум компьютеризации в стране сдыхает, не успев родиться.

2. Все остается по-прежнему. Производители негодуют. Правительство обещает дяде Биллу разобраться с пиратами, но ничего при этом не делает. Пресса поругивает пиратов, воспитывая пользователей с чувством превосходства над этими недорослями и грозя им пальчиком: ай-я-яй, как нехорошо, работать надо больше, кушать меньше & so on."

Vlad (Краснодар)

Комментарий:

В данном письме полностью выражена существующая сейчас концепция "нейтрального отношения к пиратству как к полезному злу". Мысль сводится к тому, что пиратство, каким бы незаконным оно ни было, развивает рынок, как софтверный, так и железячный. Одно из прямых следствий из этой концепции, кстати, выглядит достаточно комичным. Потому как подразумевает, что если бы не было пиратства – то рынок был бы отсталым – то компов у людей было бы немного, так как не хватало бы денег на софт и гамезы – то игровых журналов не было вообще и никаких, потому как у них не было бы читательской аудитории. Логично? Логично. Хотя и весьма спорно, конечно.

Ответ Четвертый

"Нововведением (относительным, конечно) является у нас в стране локализация игр. Данное действо вызывает у меня только нарицания, граничащие с ругательствами. Эти мнимые "русификаторы" раскурочат игру так, что зачастую трудно определить, что она представляет собой на самом деле. Создается ощущение, что ребята с трудом владеют русским языком, а об английском имеют самые туманные представления. Только в последнее время (поправьте меня, если я отстал от жизни) за локализацию принялись всерьез. Какие же умельцы занимались этим раньше, даже не представляю, но, судя по тому, что такие локализованные игры я видел только на пиратских компактах, эти ребята не слишком компетентны в своем деле."

Михаил Вяткин

Комментарий:

Весело слышать, как пиратство ругают за некачественную продукцию! :]) Вообще же, в данном случае требуется пояснение. Пираты никогда (вроде бы...) не выпускали русифицированных версий, сделанных официальными фирмами. Все те как бы локализации, которые есть на рынке, сделаны самими пиратами и чаще всего характеризуются отстойнейшим качеством. Исключения есть – хотя бы даже Full Throttle и Lost Eden. Эти хоть без содрогания взглянуть можно (чтобы затем с чистой совестью идти раздобывать английскую версию). Чаще же встречаются кустарные косноязычные компактоуродцы, где в словах тотально отсутствуют мягкие знаки (твердый нрав у этих русификаторщиков, должно быть), а перевод сходен с оригиналом не больше, чем кое-что с божьим даром.

Что же касаемо официальных локализованных версий, то здесь-то как раз ситуация совершенно иная. Например, амберовские – классное качество при цене тысяч в сто. Монти Питона они вообще обалденно сделали – тут некоторые типы по редакции потом с неделю носились, сбивая всем работу всяческими восторженными воплями (ясен перец, ваш покорный слуга носился больше всех :]).

Но, впрочем, локализации – случай особый. И они представляют сейчас единственную зону, где компьютерно-игровое пиратство действительно начинает сдавать позиции. Козыри официальных локализаций – цена, качество и техническая поддержка. И они, имхо, в полной мере демонстрируют экономическое (не административное) решение данной проблемы.

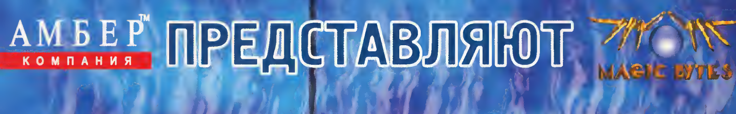
Итог

Вот, собственно, все три тематики худо-бедно обмозгованы. Вторую, касательно технологического прогресса и всех его следствий, можно считать закрытой – вроде все проговорено (впрочем, кто хочется высказываться – тем пожалуйста). По третьей теме, то бишь по пиратству, дискуссия будет продолжена в следующем номере (и, думается, там она и закончится – не растягивать же это сомнительное удовольствие на постоянную рубрику! :]). И касательно первой темы, в отношении содержания журнала, можете присылать свои нарекания и пожелания всегда и в любое время – пока "Навигатор" существует, в Почте он будет основным предметом обсуждения (точнее – охаивания и порицания, потому как положительные отзывы публиковать не слишком-то интересно, разве что в них любопытные идеи содержатся).

Хотелось еще привести несколько высказываний по поводу Игры в журнале, но это уж явно придется откладывать до следующего номера (и так кроссворд не поместился – за что я дико извиняюсь и клятвенно обещаюсь исправиться в следующем номере; просто Почту на три страницы не планировали, а сейчас уже что-либо менять поздно). В целом, по Игре глас народа пока что выражает мысль, что "навороченно – жуть, но играть интересно". Ни секунды не сомневаюсь – сейчас добавятся возмущения по поводу того, что в этот раз она слишком большая. Сами знаем – просто меньше не получилось!.. В следующем номере, есть надежда, сумеем более компактно изложить (хотя черт его знает, в общем-то, проблематично эту штуку короткой делать...). Как бы то ни случилось, жду ваших писем по поводу Игры и по всем другим поводам, по которым вы решите произвести мыслеизъявление. Если не посадят за то, что поднял пиратскую тему, то отвечу. :]])

Геймер





АКСЕЛЕРАТОР

Л.И.Г.А. СМЕРТНИКОВ

- SVGA графика в режиме HI COLOR
- Трассы во всех уголках света
- Разнообразие автомобилей и гонщиков
- Уникальные виды вооружений
- Широкие сетевые возможности
- Полная руссификация





НОВЫЙ ДИСК
CD-ROM ИЗДАТЕЛЬСТВО

Вас ждут увлекательные приключения и путешествия в обществе непревзойдённого агента Розовая Пантера

представляют

НОВУЮ ИГРУ

ДЛЯ ИГРОКОВ ЛЮБОГО ВОЗРАСТА

захватывающий квест на русском языке

великолепная рисованная графика

мно-ого юмора

Розовая Пантера™ Право на Риск™

Международная детская конференция под угрозой! Знаменитому сыщику Розовой Пантере поручается миссия охраны но он нуждается в Вашей помощи

Pink Panther

герой мультфильма

всемирно известный

изобретательный
остроумный
находчивый
бесстрашный
озорной





БОЛЕЕ 50 ЧАСОВ ИГРОВОГО ВРЕМЕНИ

Игру можно приобрести в Москве в магазинах-партнёрах компании "Новый Диск":

"ВИСТ-софт":
Старопетровский проезд, 11, корп. 2, тел.: 159-40-01
Авиамоторнвя ул., 53, тел.: 273-93-16
Олимпийский пр-т., 16, (СК Олимпийский), тел.: 926-55-22

"ДИАЛ электроникс":
Садовая-Каретная, 20, тел.: 755-68-86
ул.Строителей, 11, корп.2, тел.: 133-62-65
Хохловский пер., 10, стр.1, тел.: 917-90-16

"Бонтон"
Универмаг "Московский", Комсомольская пл., 6, 2-й этаж, тел.: 204-59-09

"Аэртон"
Пятницкая ул., 59, тел.: 231-60-23

Дом книги "Медведково"
Заревый пр., 12, тел : 476-24-55

"Мой компьютер"
Овчинниковская наб., 22/24, тел.: 231-32-23

Московское Представительство "Сирин Лимитед"
Ленинский пр-т, 78, тел.: 134-30-05

"Нагатино"
ул.Нагатинская, 35, тел.: 112-96-32

По вопросам оптовых закупок обращаться в компанию "Новый диск" по тел.: 932-61-78, e-mail: ndisk@cominf.msk.su

